index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, sierpień 1994

TOP SECRET

cena 18.000

29

8

Litil Divil

Inherit the Earth

WOLFENSTEINY

Impossible Mission 2025

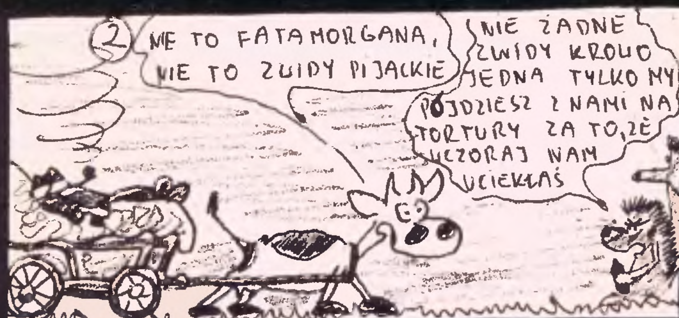
Ankieta – wyniki

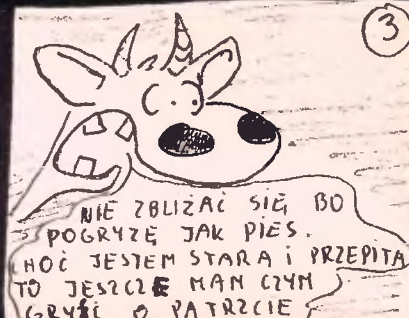
Częściowe wyniki konkórsu (pisownia oryginalna) na komiks

Niestety, techniczna strona większości nadesłanych prac pozostawia wiele do życzenia i uniemożliwia ich reprodukcję. Mamy nadzieję, że Jeż Terror po przejściu przez skaner, naświetlarnię i drukarnię, będzie czytelny.

JEŻ TERROR!!! (strona czwarta z trzynastu)

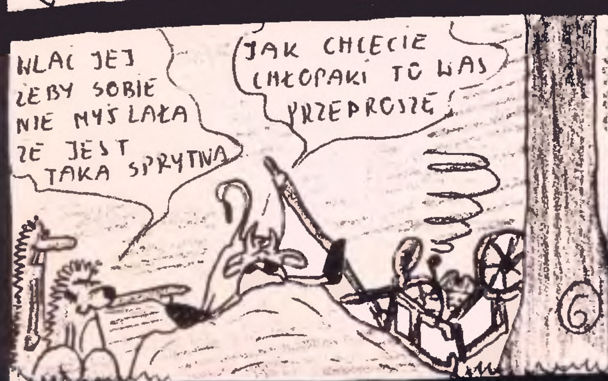
NASTAŁ NASTEPNY DZIEN I JAK ZAWSZE POD WIECZÓR FREDZIA WRACAŁA Z PIJANYM DZIADKIEM Z ŁĄKI DO DOMU. FREDKA MÓWIŁA WIECZOREM UBIEGŁEGO DNIA CYTUJĘ: „PRZESTAJĘ PIĆ BĘDĘ WALCZYĆ Z NAŁOGIEM. OKAZUJE SIĘ, ŻE KŁAMAŁA. KIEDY DZIADEK POCZĘSTOWAŁ JĄ FLASZKĄ NIE ODMÓWIŁA. (1)











W ZWIĄSKU Z TYM, ŻE POBICIE FREDKI BYŁO BARDZO BRUTALNE NIE ZOSTAŁO PRZEDSTAWIONE W FORMIE WIZUALNEJ. (7)

STRONA IV

Leszek Włodarski

Scan By Vangis 2004

menu



REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
REAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Barylka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa „Szybowski", ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
DTP: Studio 3/M s.c. ☎ 24-95-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny – czwartek 15–18.
BBS: 24h, +48 (2) 6788783

ODEZWA DO LUDU CZYTAJĄCEGO MIAST I WSI

Dziś (wczoraj, jutro - potrzebne dopisać, niepotrzebne zostawić) obchodzić będziemy jedyną w swoim rodzaju rocznicę. Prawie dokładnie rok temu zwycięski zamach stanu raz na zawsze usunął w cień Naczelnego i jego skorumpowaną ekipę (oklaski). Żywym przykładem jej degrengolady, upadku moralnego i rozprzężenia zwrotnego stał się Kopalny (gwizdy, tupanie) notoryczny alkoholik, dewiant, bumelant, ogniskujący w sobie wszelkie wady naszego społeczeństwa, przy kompletnym braku własnych zalet.

Przejmując władzę ogłosiliśmy program, który dzięki wspólnemu wysiłkowi redakcji zjednoczonej sercami i myślami z Triumwiratem (owacje) został wprowadzony w życie. Niestety nie cały. Istnieją odcinki, na których napotykamy opór elementów materii społecznej niepodatnych na wizję nowego, lepszego pisma (gwizdy), ale konsekwencja i upór w dążeniu do wytyczonych celów prowadzi do pogłębiania procesów reformatorskich realizowanych w oparciu o platformę naszego programu (oklaski).

Chcemy być skromni, ale - musimy w tym miejscu stwierdzić z całą stanowczością - nie pozwala nam na to konieczność rzetelnego informowania Czytelników o tym, czego dokonaliśmy (oklaski). Za naszych rządów zmieniło się wiele i tylko na lepsze (oklaski). Nowa graficzka, zwana przez spoufalonych z nią Dobrochną, stanęła na wysokości zadania realizując nakreślone założenia odnośnie wyglądu estetycznego pisma (brawa). Niezaangażowana obecnie spółka A&G podwoiła wydajność z hektara, dzięki czemu już niedługo np. Tipsy czytać będzie trzeba ze szkłem powiększającym, bo druk większą czcionką uniemożliwi zmieszczenie wszystkiego, co przygotowali (brawa). Nie sposób również wspomnieć o postawie Naczelnego (gwizdy), który mimo porażki umiał przejść w końcu do konstruktywnej opozycji i nie brutalizować życia w redakcji przez ciągłe akcje agitacyjno - propagandowe (brawa). Zmieniliśmy także format, objętość i papier, czego słusznie domagali się nasi Czytelnicy (owacje).

W dalszym ciągu powodowani troską o lepsze jutro wprowadzać będziemy nasze znakomite pomysły, ale również nie pozostaniemy głusi na twórcze uwagi naszych Czytelników, wyrażane w sposób mniej lub bardziej parlamentarny (brawa). Wszystkim, którzy nadesłali do nas już teraz z tego miejsca pragniemy gorąco podziękować i prosić o jeszcze.

Jesteśmy najlepsi, będziemy jeszcze lepsi i nic nie możemy na to poradzić. Przepraszamy (owacja na stojąco).

Z triumwiratcwym pozdrowieniem
Emilus
Sir Haszak

(oklaski, brawa, owacje, ludzie wstają, ruszają, rozwijają sztandary, wyjmują siekiery...)



WORLD CUP '94

Najnowsza piłka wypuszczona przez U. S. Gold wygląda naprawdę nieźle i jest dość trudna. Przede wszystkim wierne oddanie przebiegu mistrzostw świata (daty meczów, zeskanowane zdjęcia stadionów, choć już składy drużyn nie są prawdziwe). Do tego trochę opcji menedżerskich, honorowanie wszelkich przepisów, sporo opcji (m. in. regulacja kleju w nodze). Świetna i niezbyt łatwa zabawa.

Sir Haszak

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: PC 386

DREAMWEB

Znowu przygoda, ale tym razem z pogranicza zagadek kryminalnych. Ciekawa grafika, muzyka, no i scenariusz, który od samego początku jest na tyle tajemniczy, aby na dobre wciągnąć grającego. Akcja gry dzieje się w dzisiejszych czasach. Mnie gra zaintrygowała, ciekawe czy Was też.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * *





SUPER STARDUST

Nowa wersja wspaniałej strzelanki powstałej uprzednio na zwykłej Amidze 500. Teraz firma TEAM 17 wyprodukowała grę jeszcze wspanialszą, wykorzystującą możliwości tych lepszych Amig. Oto kilka rzeczy zawartych w grze: 30 poziomów dynamicznej akcji, dwie misje specjalne, 256 - kolorowa grafika, 12 kanałowa muzyka tytułowa, 8 kanałowe muzyczki w trakcie gry, potwory, "duzi panowie", poziomy zrobione od nowa lepiej, szybciej no i kolorowiej. Gra ukazuje się we wrześniu.

EMILUS

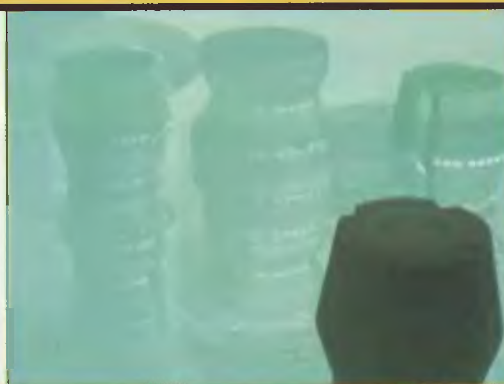
Komputer: Amiga 1200 i CD - 32
Pierwsze wrażenie: * * * * *

ALIEN BREED II TOWER ASSAULT

To co wyprawiają TEAM 17 jest wspaniałe. Kolejna część obcych, tym razem bardziej tajemnicza, rozbudowana (aż 50 nowych przerażających poziomów!), lepsza grafika, animacje, nowe potwory i to wszystko już we wrześniu!

EMILUS

Komputer: Amigi, CD - 32
Pierwsze wrażenie: * * * * *





DICE

Gra w kości na komputerze jest przyjemnym hazardem pod warunkiem, że mamy szczęście a samą grę dobrze napisano. Co do drugiego warunku nigdy nie ma pewności, pierwszy zaś spełniono w tym programie z pewnością. W rzeczywistości składa się z trzech kościstych gier: a' la ruletki, gdzie obstawiamy zakłady w paru kategoriach, gry na tabelkę, gdzie musimy wyrzucić określony układ i trzeciej, która jest uproszczoną wersją gry pierwszej - mamy wskazac czy suma oczek dwu kości będzie większa, mniejsza czy równa 7.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC, Windows



DANGEROUS STREET

Jest to nawalanka jakich mało. Dlaczego mało? Ponieważ gra ta to całkowita beznadzieja. Pomimo iż jest napisana na A1200, grafika nie różni się specjalnie od pięćsetki. Animacja według mnie nadaje się do..., że o dźwięku już nie wspomnę. Do wyboru mamy kilka postaci, których sztywność ruchów sprawia, że nie da się w ogóle grać. Wystrzegajcie się tej gry jak ognia, dobrze wam radzę.

MR. ART

Pierwsze wrażenie: *
Komputer: Amiga 1200

DRAGONSTONE

Tajemniczy świat, gdzie nasz bohater (wieczny podróżnik) zostaje zesłany. Niedość tego, że musi odkryć, co tu robi, to jeszcze będzie musiał stawić czoła niebezpieczeństwom, które nadejdą jak tylko gdzieś się ruszy. Wspaniały role - play fantasy, składający się z siedmiu obszarów pełnych zagadek, magii, no i przygód. Wygląda ładnie, a gra się, no cóż... ekstra! Gra ukaże się we wrześniu.

EMILUS

Komputer: wszystkie Amigi
Pierwsze wrażenie: * * * * *



UNCOVER IT



Arkanoid istnieje od dość dawna i dorobił się już wielu odmian. Trudno zatem w tej dziedzinie zaskoczyć czymś nowym. Udało się to firmie Olbert, wydawcy arkanoidopodobnej gry Uncover It napisanej przez Nemesis Software Group. Mamy dwie paletki. Zbijając piłkę odkrywamy obrazek z kształtną przedstawicielką płci pięknej. Prócz tego wszystko, co można znaleźć w klasycznym arcanoidzie.
Gra ma ukazać się najdalej w sierpniu i kosztować będzie 149 tys. zł.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC 386

BARON BRIDGE

Jest to obecnie najlepszy chyba program brydżowy. Nie dorównuje konkurentom liczbą konwencji (Omar Sharif Bridge), gdyż posiada tylko ich 6 (m. in. słabe dwa, transfery, kontra negatywna) i gra słabym Staymanem i klasycznym Blackwoodem, ale przewyższa ich ilością innych opcji (duplikat, poziom komputera regulowany czasem do namysłu, statystyka gracza, ocena ręki na podstawie dotychczasowej licytacji itp.) oraz poziomem gry. Niedługo pełniejszy opis.

Sir Haszak

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: PC, Windows



ALL TERRAIN RACING

Kolejne samochodowe szaleństwo na Amidze - produkcja firmy TEAM 17 (już w październiku). 36 różnych tras, różnokolorowi przeciwnicy przeszkadzający w zdobyciu pierwszego miejsca. Trzy maszyny do wyboru. Po drodze: mosty, tunele, rampy, skocznie, pakiety zwiększające możliwości naszego wozu. Oprócz ciężkich zmagań z komputerowymi kierowcami, można pościgać sam na sam ze znajomą (ew. znajomym). Całość ładna, zgrabna, a do tego szybka.

EMILUS

Komputer: Amigi i CD-32
Pierwsze wrażenie: * * * *

SOCCER KID



Znakomita zręcznościówka firmy Krisalis o chłopcu robiącym z piłką cuda (np. zabijanie menelstwa) wyszła wreszcie w pecetowej wersji. Mamy przed sobą 15 poziomów właściwych (większość dwuczęściowa), 5 bonusowych, świetną grafikę i animację postaci, muzykę zmieniającą się na każdym poziomie (dla tych, którzy mają drewniane ręce, może stać się nudna), a więc kilo dobrej zabawy. W porównaniu z wersją amigową Soccer Kid nie różni się specjalnie, co akurat może być poczytane za zaletę.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: PC (wcześniej już Amiga)

Blake Stone



1. Akcja rozgrywa się w XXII wieku. Wcielasz się w agenta Blake'a Stone'a, mającego zmierzyć się w demonicznym doktorem Goldfire'a, który zabarykadował się w wieżowcu a w ogóle zamierza opanować całą Galaktykę. W porównaniu z Wolfensteinem gra znaczniej bardziej urozmaicona: można wracać do poprzednich poziomów, nie należy strzelać do wszystkich (niektórzy naukowcy w białych fartuchach mogą nam dać różne przedmioty lub dobre słowo), istnieją teleporty oraz drzwi otwierające się w jedną stronę (niebieskie z trójkątem), jest więcej przedmiotów (np. żetony, za które kupić można jedzenie w automatach; ponadto zbieramy akumulatorki do broni, karty wstępu i kasę w złocie lub worach). Broni też więcej - 5 rodzajów (godne polecenia są tylko dwie ostatnie - Dual Neutron Disrupter i Plasma Discharge Unit). Postacie przeznaczone do eliminacji również są bardziej urozmaicone niż w oryginale. Stajemy przeciw 3 rodzajom strażników (tych w zielonych mundurkach zabij dwa razy), kilku rodzajom potworów, samobieżnym minom, robotom, iskrom elektrycznym pętającym się po labiryntach itp. (dużo tego) i parę potworów specjalnego znaczenia i siły (m. in. teleportujący się tu i ówdzie dr Goldfire). Przy każdym opuszczeniu poziomu rysuje się jego mapa (wszystko co odkryte przez gracza).

2. Do dyspozycji mamy 6 scenariuszy z 10 poziomami każdy. Różnią się jedynie grafiką i stopniem trudności. O żadnych edytorach nam nie wiadomo.



3. Trzeba wpisać JAM i "Enter", co powoduje uzbrojenie po zęby, ale i zeruje punkty (dlatego najlepiej stosować to na początku gry).

4. Grafika niezbyt piękna. Za bardzo widać piksele (pod tym względem nie różni się od Wolfensteina). Dzięki temu gra chodzi na 286. Efekty dźwiękowe za to całkiem udane. Krzyki zabijanych niewinnie laborantów "Why me?!", jęki trafionych przeciwników i serie z broni automatycznej - wszystko brzmi dość realistyczne. Po dłuższym czasie wydają się one jednak bardzo jednostajne (ile można jęczeć na tę samą nutę?).

5. Gra trzyma w napięciu i potrafi zaskoczyć. Dzięki wprowadzeniu nowych elementów wolfensteinowa formuła wiele zyskała na atrakcyjności - z pewnością przewyższa oryginał.

Pałcjusz

Ocena: 8/10



Rozpleniły nam się to wolfensteinopodobne gry, że coś przykrego. Podobne to do siebie: idziesz, zabijesz wszystkich, następny poziom, idziesz, zabijesz wszystkich... i tak aż do szczęśliwego końca, kiedy to po anihilacji ostatniego, najgorszego mutanta nazwą Cię zbawcą świata, galaktyki i okolic. Postanowiliśmy wprowadzić porządek do gier wolfensteinopodobnych przeglądając je.

W krótkich wolfensteinowych słowach wymyślnie zebranych w pięć punktów zbierzemy to, co wiemy na temat tego, albo się nam wydaje.

W punkcie pierwszym rzucimy okiem na fabułę nie ograniczając się wszakże do legendy, którą każdy sobie może przeczytać (a część nawet zrozumieć), bo zazwyczaj jest podawana w grze. Znajdą się tu również uwagi, co należy zbierać, kogo zabijać, czym możemy postrzelać i na jakie niespodzianki trafić (UWAGA! W momencie przeczytania opisu przestają być niespodziankami!).

Punkt drugi przyniesie parę informacji o liczbie scenariuszy i edytorach, jeśli takowe istnieją.

W punkcie trzecim zajmiemy się drobnymi pomocami, bez których można się obejść, ale które znacznie ułatwiają życie - podstawowymi cheatami.

Punkt czwarty poświęcony będzie estetyca odbioru w odniesieniu do wydolności sprzętu. Pisząc normalnie: muzyka, grafika I w jakiej konfiguracji biega.

Ostatni punkt poświęcimy na, jak zwykle, celne uwagi, które zazwyczaj poświęcone będą grywalności, nowatorstwu rozwiązań i innym, równie niepotrzebnym rzsczom, które moglibyśmy pominąć, gdybyśmy nie musieli o nich napisać.

Ocany wyrażone w skali 0-10 punktów ilustrowane będą wyrazem twarzy B. J. Blaskovicza.

Sir Haszak

PS. Z powodu braku miejsca nie zmieściło się parę opisów gier, do których zamieszczamy tylko oceny: "Island of Death" - 2; "Catacomb of Abbyss" - 3; "Leathal Tender" - 6; Ken's Labirynth" - 5. I to by było na tyle.



Corridor 7

1. Fabuła trywialna: podczas poszukiwań nowych złóż surowców znaleziono "Miliard obcych w proszku". Po przewiezieniu do instytutu badawczego na Ziemi paskudztwo się rozlazło i coś z tym trzeba zrobić.

Przeciwnicy w kilku sortach, wśród często spotykanych najbardziej denerwują "latające oczy" i karzełki, oczywiście są też bossowie i sam cappo di tutti cappi - Vortex. Potwory potrafią udawać rozmaite części wyposażenia biurowego (np. krzesło), co przeszkadza w niewielkim stopniu, bo można używać mapy, na której zaznaczona jest ich lokalizacja.

Broni pięć gatunków, jedna samoładująca (najsłabsza), dwie zwykłe i dwie obcych. Bronie obcych są lepsze, ale zasilane specjalną amunicją, rzadko spotykaną.

2. Scenariusz tylko jeden, za to obejmujący sobą aż 36 nudnych, niedopracowanych i żenujących poziomów. Edytora scenariuszy brak, może to i lepiej. Co gorsza, autorzy odgrażają się, że wydadzą CD-ROM-ową wersję gry.

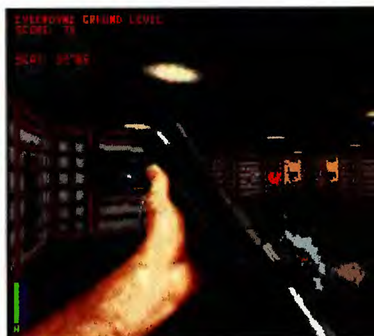
3. W kodzie programu widać informacje wskazujące na istnienie "cudotwórczych" kombinacji klawiszy, ale niestety nie udało się nam ich rozgryźć. Jeżeli chodzi o jakąkolwiek taktykę, to należy iść i strzelać - wystarczyło nam to na przejście "z marszu" pierwszych 11 poziomów i trudno tu coś mądrzejszego wymyślić.

4. Chodzi na AT-kach, co jest zaletą. Graficznie straszna podłość, animacje nie lepsze (aczkolwiek obrazki z intra i rozmaitych menu są ładne) - autorzy kupili od ID algorytmy użyte w "Wolfensteinie", ale im baaardzo nie wyszło. Muzyka dobra, atmosfera grozy cały czas rośnie (aż do chwili gdy spojrzysz na ekran, zobaczysz latające tam różnokolorowe ciapki mające udawac potwory i zacznie Cię to bawić).

5. Gralność słabiutka, chyba nawet najwięksi maniacy nie będą się dobrze bawić. Kilka dobrych pomysłów (np. noktowizor i wizjer radioaktywności, czy "Health Chambery" uzupełniające energię nawet od 1 do 100%) ginie przytłoczone przez beznadziejną grafikę i wcale nie lepszą gralność.

Alex & Gawron

Ocena: 4/10



1. Fabuła jest prosta, znowu my - jako superbohater - musimy uratować ludzkość od zagłady, która ma nadejść od szalonych maszyn. Nie będę się zagłębiał dokładnie w aspekty historyjki wstępnej, gdyż o tym każdy przystępujący do gry może dowiedzieć się z ładnego intra, ukazującego się na początku gry. Dostajemy się do ponad 24 - poziomowego laboratorium, gdzie należy odnaleźć i zniszczyć super komputer MEGA - NODE. Po korytarzach błąkają się różnego rodzaju roboty, włączając w to Terminatory, do których do woli możemy sobie postrzelać. Zestaw broni dostępnych jest imponujący. Są to: Beretta,



WOLFENSTEINY PRZEGLĄD



Terminator Rampage



Uzi, M - 16, AK - 47, SPAS - 12, HK - 95, M - 30 oraz tajemnicza, a zarazem nowoczesna broń V - TEC PPC.

2. Scenariusz gry jest tylko jeden ogólny, a o edytorach nic nam nie wiadomo.

3. Prawdę powiedziawszy, o cheatach w grze też niewiele wiadomo, aczkolwiek wraz z piracką wersją gry, krąży tzw. trainer pozwalający na powłączanie maksymalnej ilości, amunicji, broni, zdrowia, itp.

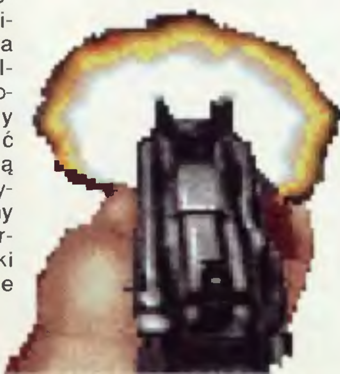
4. Wymagania są szokujące. Na 386 DX 40 MHz, aby móc grać rozsądnie, należy wyłączyć wszystkie efekty dodatkowe, poziom grafiki przełączyć na minimalny, a najlepiej zmienić płytę na 486 DX. Ogólnie rzecz biorąc, aby zagrać w pełną grę, wymagany jest bardzo szybki komputer, a nie każdy takowym dysponuje. Grafika w pełnej krasie przedstawia się raczej średnio i naprawdę trudno dojść skąd się wzięły tak wysokie wymagania. Muzyka, no jest, ale znowu pytanie - dlaczego dla tak przeciętnej jakości, tak wysokie wymagania sprzętowe.

5. Ogólnie gra ta nie jest znaczącym krokiem w grach wolfensteinowatych - no chyba, że w dziedzinie wymagań sprzętowych (pod tym względem wyprzedza Dooma). Gra się "tak sobie". W zasadzie błąkamy się po opustoszałych korytarzach, gdzie od czasu do czasu coś wyskoczy, nie będąc dla nas większym zagrożeniem.

EMILUS

Ocena: 5/10







Spear of Destiny



1. B. J. Blazkowicz, zrobiwszy karierę w grze "Wolfenstein", otrzymuje kolejne zadanie. Tym razem obiektem jego twórczej działalności będzie wieża, gdzie naziści przy pomocy rozmaitych satanistycznych obrzędów próbują nakłonić siły piekielne do współpracy przy podbijaniu świata. Tak oto musiaz pokonać 20 kolejnych poziomów wieży, spotykając na swej drodze początkowo faszystowskich żołnierzy (w tym bardzo dużych), potem zaś coraz atraszniejsze potwory piekielne, aby wreszcie zmierzyć się z samym Aniołem Śmierci.

Rodzaje broni i rzeczy, które można znaleźć - patrz "Wolfenstein".

2. Do niedawna dostępny był tylko jeden, wyżej wymieniony, scenariusz. Ostatnio pojawił się bardzo fajny edytor scenariuszy, o którym napiszemy szerzej w następnym numerze.

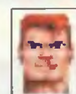
3. Polecamy nieśmiertelne "M" + "L" + "I".







Wolfenstein 3D



1. Amerykański agent do zadań specjalnych, B. J. Blazkowicz, otrzymuje kolejne zadania, polegające na dotarciu do rozmaitych bossów hitlerowskich Niemiec i eksterminacji tychże. Po drodze spotyka oczywiście strażników, psy oraz mniejszych wielkich bossów. Siły życiowe B. J. wyrażone są w procentach. Aby je podreperować, należy odnajdować rozrzucone tu i ówdzie apteczki, posiłki i psie miski, zaś w momentach krytycznych nasz bohater zmusza się nawet do spożywania ludzkich szczątków...

W ramach uzbrojenia dostępny jest nóż, pistolet, pistolet maszynowy (coś jak Schmeisser) i karabin maszynowy. Wszystkie bronie kulomiotne używają tej samej amunicji, którą też można odnaleźć.

2. Łącznie dostępnych jest 6 misji po 10 poziomów każda, przy czym pierwsza jest sharewarem. Trzy ostatnie zostały zrobione w drugiej turze w związku z ogromną popularnością gry (właśnie dlatego Adolfa Hitlera mogliśmy zabić już w trzeciej misji). Dostępny jest też pakiet programików pozwalający zmienić i wyedytować praktycznie wszystko, co się da. Pakiet ten jest rozprowadzany przez dział PC Shareware w "Bajtku" pod nazwą "Wolfenstein Extras" w zestawie nr 1.

3. "M"+"L"+"I" - max wszystkiego, zerują się punkty. W wersji shareware uruchomienie gry przez "WOLFD3 /NEXT", a potem wciśnięcie w trakcie misji "Tab"+"Ctrl"+"Enter" powoduje, że "Tab"+"G" - nieśmiertelność; "I" - broń, amunicja, energia; "N" - przechodzenie przez ściany i drzwi; "W" - zmiana poziomu; "O" - mapa. W wersji pełnej należy odpalić grę z parametrem "GOOBERS" i wcisnąć "Alt", lewy "Shift", "Tab" i "Backspace" - reszta kombinacji klawiszy jest taka sama.

4. Muzyka jest w porządku, pomimo wieku gry. Grafika nie wygląda już tak świeżo, ale wrażenie robi szybkość animacji, w dodatku grać mogą nawet posiadacze AT - ek z 1 MB.

5. "Wolfenstein" to kamień milowy w historii rozwoju elektronicznej rozrywki. Gra, w którą grał każdy, i która każdemu się podobała. Dała ona początek wielu innym produkcjom, które właśnie omawiamy. Pomimo swojego wieku, w dalszym ciągu bardzo nam się podoba i, za wyjątkiem "Dooma", żadna z jej następczyń nie przewyższa jej w zdecydowany sposób.

Alex & Gawron

Ocena: 7/10



4. Grafika i muzyka na poziomie "Wolfensteina", choć chyba nieco ładniejsze. Animacje dokładnie takie same. W scenariuszach utworzonych z pomocą edytora grafika jest inna, lepsza.

5. Gra została zrobiona przy użyciu tych samych algorytmów, co "Wolfenstein" i, biorąc pod uwagę wspólnego bohatera, jest do niej bardzo podobna. Jest to wrażenie subiektywne, ale nam "SOD" wydaje się być nieco lepsze od pierwowzoru.

Alex & Gawron

Ocena: 8/10

Doom



1. Fabuła - jakaś podobno jest, ale dawno ją zapomniałem. Nie ulega wątpliwości, że wybić trzeba wszystko, co się rusza. A rusza się tego około dziewięciu typów, różniących się zachowaniem i odpornością na trafienia, czasem starczy jeden strzał, czasem trzeba walić do upadłego. Zaczynamy z pięścią i pistoletem, potem można znaleźć sześć dodatkowych, śmiercionośnych narzędzi i amunicję do nich, oraz różne bonusy - opancerzenia, apteczki, plecak na amunicję (pozwala wziąć jej więcej). Uwaga na beczki (trafione wybuchają, wybuch może Cię uszkodzić, tak samo zresztą jak każde inne stworzenie stojące wystarczająco blisko) i strzelanie z wyrzutni rakiet (jeśli wybuchają za blisko, ten sam problem co z beczkami). Przejście na następny poziom oznacza na ogół konieczność znalezienia kilku barwnych kart, otwierających drzwi, często trzeba też ponaciskać kilka przełączników, otwierających przejścia, bądź zmieniających położenie ścian i fragmentów podłogi w różnych, często odległych od guzika miejscach.



2. Podstawowe są trzy scenariusze, jednak - dzięki istnieniu edytorów do wszystkiego - istnieje kilkaset pojedynczych poziomów, a nawet całe nowe misje. Stworzono też zupełnie nowe zestawy dźwięków i postaci, z którymi się walczy (patrz screeny - Beavis & Butt - Head). To chyba najmocniejsza strona DOOM - a w tej chwili.

3. Podstawowe cheaty - grając naciskamy następujące klawisze (po kolei, nie za wolno): IDDQD - nieśmiertelność, IDKFA - amunicja i karty, IDCLEVxy - przejście do misji numer x na poziom y. Podczas oglądania mapy - IDDT - za pierwszym razem odsłania całość mapy, za drugim - pojawiają się dodatkowo pozycje wszystkich potworów.

4. Niestety - 386 33MHz i 4 MB RAM to stanowczo za słaba maszyna, na 486 z 4 (a jeszcze lepiej 8) MB można grać bez zastrzeżeń, a już na Pentium z 8 MB - potęga! Zarówno muzyka jak i grafika są na najwyższym poziomie, jednak wyglądają tym lepiej, im płynniejszy jest obraz.

5. Grywalność - maksymalna, technicznie gra rozwiązana jest genialnie, a jako dodatkowy bonus trzeba dołożyć możliwość grania po sieci w kilka osób - razem albo przeciwko sobie. Podobno daje się również grać za pośrednictwem modemu, ale nie znam nikogo, komu by to się udało...

Borek

Ocena: 10/10









MIGHT AND MAGIC IV

Nieszczęśni właściciele Amig musieli zakończyć swe peregrynacje po świecie Siły i Magii na wyspach Terry (Isles of Terra, Might&Magic3). Natomiast przyjaciels PC - tów mogą kontynuować bohaterskie wojaże, tym razem przemierzając świat Xeenu w dwóch grach: Clouds of Xeen i Darkside of Xeen (istnieje też możliwość połączenia obu programów).

Might&Magic 4 (Clouds of Xeen) to typowy przykład na potwierdzenie reguły mówiącej, iż kontynuacje są lepsze z odcinka na odcinek (czyli odwrotnie niż w filmie). Bowiem M&M3 był programem niezłym, lecz bardzo niedopracowanym. Natomiast w części czwartej programiści potrafili wznieść się na wyżyny: poprawiono dźwięk i grafikę, rozbudowano stronę merytoryczną, stworzono niezwykle przyjazny interfejs użytkownika. Dlatego program ten, i słusznie, stawiany jest przez miłośników RPG za przykład doskonałej roboty, właściwie pod każdym względem.

No, ale przejdźmy do opisu. Wszystko zaczyna się standardowo. Grupa nie znających strachu bohaterów (choć bardzo niedoświadczonych) musi uratować świat przed złowrogą potęgą samozwańca, który każe się nazywać lordem Xeenem. Grupa może być prawdziwie internacjonalna (rasy do wyboru to: ludzie, orki, gnomy, krasnoludy, elfy) i szkolona w przeróżnych profesjach (czarodzieje, druidzi, klerycy, rangerzy, łucznicy, paladyni, barbarzyńcy, złodzieje, ninja). Pierwszym zadaniem, jakie czeka Cię na drodze do sławy jest oczyszczenie miasta Vertigo z terroryzujących je potworów.



VERTIGO - znajdują się tu sklep (kupowanie i sprzedawanie broni oraz magicznych artefaktów), świątynia (uzdrawianie, błogosławieństwa), bank (pieniądze i gemy złożone na koncie powolutku, ale systematycznie się rozmnażają), szkoła (wchodzenie na wyższe poziomy doświadczenia) oraz czarnoksięska gildia (aby korzystać z jej usług należy wpierw wykupić kartę członkowską). Ponadto można nauczyć się Kartografii (tylko kartograf jest w stanie rysować mapę) i Odnajdywania Ścieżek (co najmniej dwie osoby w grupie muszą posiąść tę umiejętność, aby podróżować przez las). Kiedy już wypełnisz zlecenie burmistrza Vertigo, okaże się, iż pomocy potrzebują również karły z położonej tuż za miastem kopalni.

KOPALNIE KARŁÓW - to doskonałe miejsce, aby się wzbogacić (odnajdując żyły złota), zyskać lepszą broń i rozwinąć zdolności (beczki zawierają magiczne likwory). Na czwartym i piątym poziomie kopalni koniecznie należy obszukać kościotrupy, gdyż ten kto to uczyni zostanie owiany magiczną aurą i nauczy się Wyczuwania Kierunku (pojawia się kompas) oraz Wyczuwania Niebezpieczeństwa. Kopalnie karłów to dziewięciopoziomowy labirynt, na którego końcu czeka król Szalonych Karłów. Należy go, rzecz jasna, uśmiercić, a następnie zgłosić się do Vertigo po nagrodę.

Nieopodal miasta jest Toad Meadow pełna gigantycznych żab i jadowitych węży (odtrutki otrzymasz od znachorki w zamian za phirna root). Na środku łąki wznosi się Wieża Czarownic, a klucz do niej ma Valia (w chatce obok) i dostaniesz go wraz z prośbą o zniszczenia czarownic i odzyskanie rogu jednorożca.

WIEŻA CZAROWNIC - czarownice rzucają klątwę na rzeczy będące w posiadaniu bohaterów (nieodzowna potem wizyta w świątyni), ale nie są specjalnie groźnymi przeciwnikami. W wieży trzeba uwolnić dzieci zamknięte w klatkach (tu odstępstwo od bajkowego schematu: czarownice nie więzią dzieci, aby je zjeść, ale aby przemienić w gobliny) i odnaleźć róg jednorożca (ścianę otwiera podanie czaszce hasła, które brzmi: Rosebud). Ze szczytu wieży prowadzi droga w chmury, a ponieważ upadek spod nieba na ziemię jest raczej nieprzyjemny (vide Ikar), więc podróżować w chmurach można tylko po zabezpieczeniu się czarem Levitate. W chmurach nad Wieżą Czarownic mieszkają harpie, ale można też znaleźć broń i gemy.

Po wykonania zadania, jak zwykle, zgłosić się po nagrodę, a potem dalej w las. I to naprawdę w gęsty i niebezpieczny las (sama nazwa: Las Spacerującej Śmierci mówi za siebie), gdzie graaują zombie i szkieletony. Umarlaki porwały narzeczoną mieszkającego nieopodal rangera i trzeba ją uwolnić (a potem obrabować i zgwałcić, nie nie co ja piszę, to nie ta gra, pozostańmy na: uwolnić) zyskując wdzięczność niedoszłego pana młodego (wymierną w walucie).

Idąc drogą na zachód dojdziesz do miasta Asp. Po drodze jest jednak jeszcze zamek Burlock.

ZAMEK BURLOCK - tu mieszka król krainy Xeen, który pragnie, abyś odzyskał jego lusterko (Sixth Mirror). Ponadto otrzymasz dwa zlecenia: odnaleźć tiarę księżniczki Roxany (ukradli ją złodzieje z Rivercity) oraz zorientować się, gdzie zniknął przyjaciel króla czarodziej Krodo. W prywatnych apartamentach władcy bardzo kuszące są skrzynie ze skarbami, ale nagrodą za próbę kradzieży jest interwencja strażników. W podziemiach zamku Burlock, w jednej z cel, ognisty smok pilnuje mikstury dodającej siły.

ASP - pracuje tu machina, która przemienia ludzi w węże. Aby uporać się z tym problemem należy ustawić w odpowiednim porządku kule na dziedzińcu (czerwone: południowy wschód i północny zachód, niebieskie: północny wschód i południowy zachód), potem zniszczyć transformator i odzyskać Crystal of Piezoelectricity (poszukuje go czarodziej Falagar mieszkający koło Asp). W mieście jest gildia, a w niej, oczywiście, możliwość nauczenia się nowych czarów.

Z półwyspu, niedaleko zamku Burlock, można, wynajmując łódź kapitana Nystora, popłynąć do Rivercity.

RIVERCITY - włóczą się tu trędowaci, atakują złodzieje i czarownice. Ale Rivercity to prawdziwa metropolia, w której mieszkają fachowcy mogący nauczyć Twych bohaterów Pływania (możliwość wchodzenia na przybrzeżne wody, przekraczania rzek itp.), Wspinaczki (tylko mając w grupie Wspinacza można pokonać górskie łańcuchy), Kulturystyki (dodatkowe Hit Pointy) i Mistrzostwa Walki.

W siedzibie złodziei znajdziesz tiarę księżniczki, a na tyłach szkoły ukryła się potężna gromada złych rycerzy. Zważywszy, że należy jeszcze dokonać eksterminacji czarownic i trędowatych żebraków, to Rivercity naprawdę dostarcza sporo zabawy.

Jest tu też gildia, a w niej m. in. dostępny czar Walk on Water. Można go od razu wykorzystać penetrując jezioro, a tam na zlecenie rybaka Medina ubić węże, które doprowadziły go do ubóstwa wyjadając wszystkie ryby.

Idąc drogą na południe od Rivercity dochodzimy do Newcastle.

ZAMEK NEWCASTLE - zrujnowana, opustoszała twierdza, którą można kupić za jedyne 50.000 sztuk złota. Ale Newcastle wymaga potężnych prac reperacyjnych, a te przeprowadzić może jedynie królewski Master Builder. W zamian za usługę będzie żądał megakredytów. Na drugim poziomie zamku znajdują się sklep, tawerna, bank, świątynia i najlepsza szkoła na terenie Xeenu. W podziemiach ukryto Xeen Slayer Sword - jedyną broń zdolną zabić złego lorda. Hasło pozwalające wejść do podziemi to: laboratory.



10

ŚWIĄTYNIA YAK - znajduje się niedaleko miasta Nightshadow. Klucz dostaniesz od nimfy Mirabeth wraz z prośbą o przyniesienie elixir of restoration. Tu znajdziesz megakredyty, ale należy pilnie rozglądać się (stosując czar Wizard Eye) i mieć na uwadze, że przekręcenie złotych krzyży otwiera ukryte przejścia.

Teraz możesz już opłacić królewskich budowniczych, którzy odrestaurują pierwszy poziom Newcastle. Robotnicy odnajdą na terenie zamku Stone of Thousands Terrors.

TOMB OF 1000 TERRORS - lochy zamieszkane przez różnego rodzaju martwiaki. Można tu odnaleźć następne megakredyty, a poza tym podnieść umiejętności bohaterów (pijąc tomb juice). Zielone, migoczące pola to teleporty przenoszące do niezbadanych części labiryntu.

PODZIEMIA GOLEMÓW - kamień otwierający wejście do siedziby golemów otrzymasz po zreperowaniu następnej partii zamku. Działa tu czar Teleport, więc możesz zrezygnować z otwierania tajnych przejść i po prostu dojść wszędzie stosując czary Wizard Eye i właśnie Teleport. Najciekawsze części podziemi nie są łatwe do eksploracji, gdyż pilnują ich bardzo silne diamentowe golemy. Ale, kiedy je szczęśliwie pokonasz, otrzymasz tytuł Mistrza Golemów, a doświadczenie wszystkich członków grupy wzrośnie o jeden poziom.

Aby odbudować podziemia pod zamkiem Newcastle potrzebne są nie tylko megakredyty, ale i zgoda królewskiego doradcy. Ponieważ prosił on o pomoc w odnalezieniu czarodzieja Krodo, więc należy zabrać się za poszukiwania. Aby odnaleźć klucz do Wieży Darzoga (tam uwięziono Kroda) trzeba wpierw odwiedzić Jaskinię Iluzji i Wieżę Magii.

JASKINIA ILUZJI - znajduje się na wyspie na skraju krainy śniegów. Warto przed wejściem do niej zaopatrzyć się w dużą ilość gemów. Na ostatnim poziomie czaszka sprzeda Ci za trzysta gemów klucz do Wieży Magii. Jaskinia Iluzji jest zalana wodą, ale jeżeli wyciągniesz korek (znajduje się w jednej z komnat) realne staną się wszystkie sejfy ze skarbami. Niestety dotyczy to również pułapek.

WIEŻA MAGII - leży na północny wschód od zamku Newcastle. Tu czeka Cię walka z czarodziejami. Pudełka Pandory zawierają cenne pergaminy, ale również mało przyjemne niespodzianki (np. w postaci ognistego smoka). W wieży można nauczyć czarodzieja sztuki prestidigitacji (dodatkowe Punkty Czarów), uodpornić bohaterów na działanie żywiołów (magiczne napoje). Na ostatnim piętrze Wieży Magii odnajdziesz Skeleton Key to Darzog Tower. Z ostatniego piętra prowadzi droga w chmury. Uderzając w gongi napełnisz gemami beczki stojące u stóp wieży.

WIEŻA DARZOGA - Darzog był kiedyś królewskim, nadwornym czarodziejem, ale zazdrosny o względy, którymi król zaczął darzyć Kroda przeszedł na stronę zła i uwięził rywala. Jego wieża znajduje się na wyspie, w połowie drogi pomiędzy Zamkiem Burlock a Rivercity. Siedziba złego maga broniona jest przez jego klony, a na końcu czeka Cię walka z samym oryginałem (ale nie jest to specjalnie wymagający przeciwnik). Ponieważ pola teleportacyjne uparcie przenoszą grupę na pierwsze piętro wieży, więc trzeba korzystać z dobrodziejstwa czaru Jump. Krodo uwięziony jest w sekretnej komnacie (ściany otwierane są przez przyciski ukryte za zasłonami).

Kiedy uwolnisz już czarodzieja, królewski doradca będzie nad wyraz przychylny (w końcu ręka rękę myje) i wyda pozwolenie na odbudowę podziemi zamku Newcastle. Tam odnajdziesz Xeen Slayer Sword. Dalsza droga prowadzi więc w chmury (nad wieżą Darzoga), gdzie Lord Xeen wybudował swój zamek. Ale nim złożymy wizytę złemu władcy czas rozejrzeć aię trochę po niezbadanych jeszcze obszarach Xeenu.

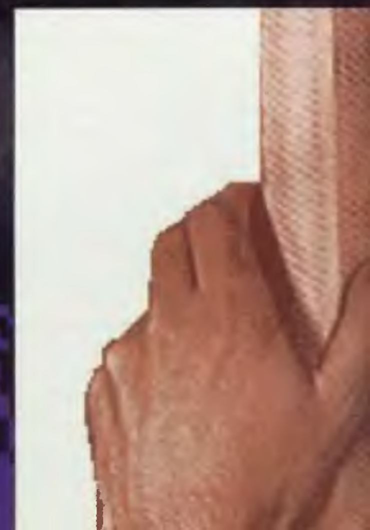
WINTERKILL - tu grasują duchy (kleryckie czary Turn Undead i Holy Word robią z nimi szybko porządek), ktore oczywiście trzeba zlikwidować. Sposób podany jest w czteropunktowej instrukcji i wszystko, co należy zrobić, to ściśle się do niej zastoaować (1. zniszcz wszystkie duchy, 2. uderz w południowy gong, 3. odwiedź burmistrza, 4. powtórz operację od początku). Rozprawić się będziesz musiał z trzema rodzajami duchów: szkieletonów, błaznów i rycerzy.

NIGHTSHADOW - miasto wampirów. Aby położyć kres ich panowaniu należy odnaleźć trumnę, w której sypia książę Dracula, otworzyć ją i załatwić księcia. Ale trumna otworzy się tylko kiedy wszystkie zegary zostaną ustawione na godzinie dziewiątej.

PUSTYNIA - aby przemierzać pustynne bezkresy koniecznie należy mieć w grupie Nawigatora. Pustynię zamieszkują różnego rodzaju paskudztwa jak piaskowe golemy czy gigantyczne skorpiony. Na skraju pustyni znajdują się dwie fontanny z magiczną wodą (dodatkowe HP i SP). Na pustyni stoją dwa sfinksy (ale dostać się można tylko do jednego) i zamek Basenji.

ZAMEK BASENJI - młody czarodziejski czeladnik poprosi, abyś zniszczył magów, którzy zabili jego mistrza i ukradli cenny pergamin. W podziemiach zamku uwięziono wiele osób. Hasło na ostatnie piętro zamku brzmi: therewolf. W zamian za Insight scroll otrzymasz od ucznia czarodzieja Amulet do Północnego Sfinksa.

SFINKS - sfinks kulturowo przynależy do Egiptu, Egipt to mumie, wniosek z tego taki, że to właśnie mumie będą Cię w sfinksie zaczepiać. Ale najgroźniejsze są miejsca, po wstąpieniu na które grupa zostaje





przeklęta. Nieodzowna jest wtedy szybka wizyta w świątyni. W sfinksie znajdziemy jednak mnóstwo gemów oraz trony przeznaczone dla przedstawicieli poszczególnych ras (ekstra punkty doświadczenia). Sfinks nazywa się Golux i tak właśnie brzmi hasło wpuszczające na ostatni poziom.

POLA LAWY - i w części trzeciej Might&Magic i w czwartej i w piątej to obszar najbardziej niebezpieczny dla życia i zdrowia podróżnych. Ale pola lawy skrywają również tajemnice i skarby.

JASKINIA SMOKÓW - smoki jak to smoki siedzą na wręcz niewyobrażalnych skarbach, ale niechętnie dzielą się nimi z kimkolwiek. Największych bogactw pilnuje sam król smoków i przyznam, że spędziłem dość dużo czasu próbując go pokonać. No, ale w końcu się udało. Oprócz tego bohaterowie o wysokiej inteligencji mogą przeczytać Księgi Smoków i w zamian zyskać punkty doświadczenia.

LAVA CAVE - podziemny labirynt pośrodku ognistych pól opanowany przez diabły i demony. Kiedy uporasz się już z wszelkimi kłopotami czeka Cię wysoka nagroda.. bowiem na ostatnim poziomie znajduje się tajemnicze miasto Shangri - la, a w nim gildia oferująca najbardziej skuteczne czary. Prócz tego bohaterowie, którzy dotrą do Shangri - la, zyskują dodatkowy poziom doświadczenia, a za sto tysięcy sztuk złota można uczynić jednego z herosów szalenie wszechstronną osobą (nabywa wszelkich zdolności).

Zamek Lorda Xeena jest, jak już wspominałem, ukryty w chmurach nad Wieżą Darzoga. Ale nie każdy może wejść do siedziby złego władcy. Jedynie bohaterowie, którzy wykażą się odpowiednio wysokimi Celnością, Wytrzymałością, Szybkością i Siłą otrzymają laleczki, które następnie można wymienić na Cuppie Doll. A tylko posiadacz Cuppie Doll jest w stanie wejść na teren Zamku Xeen.

ZAMEK XEEN - otrzymasz sporo punktów doświadczenia za zlikwidowanie generatorów produkujących strażników. Ale najważniejszy jest oczywiście Lord Xeen. Ponieważ zrani go tylko miecz znaleziony w podziemiach Newcastle, więc kto miecza tego jeszcze nie ma może sobie walkę z lordem wybić z głowy. Ale jeśli masz miecz to sprawa jest prosta. Kto pokonał króla smoków temu nie będzie straszna jakaś lewitująca czaszka (tak właśnie wygląda Lord Xeen). Zabranie Szóstego Lustra zakończy grę i w nagrodę za poświęcony czas i trudy możesz obejrzeć naprawdę bardzo efektowne zakończenie (choć M&M5 ma zakończenie jeszcze lepsze).

Nigdy nie ukrywałem swojej sympatii do serii Might&Magic. Gra jest naprawdę wspaniała. Doskonała grafika (i to bez silenia się na trójwymiarowość), sympatyczne efekty specjalne nie powodujące zapalenia ucha no i świat. Przebogaty, ogromny świat zróżnicowany pod względem klimatycznym (pustynie, kraina śniegów), pełen lasów, łąk, gór, pełen również podziemnych labiryntów, jaskiń i wież (nie przejmuj się jeśli nie będziesz mógł wejść do niektórych budowli. Klucze zaginęły po Ciemnej Stronie). Bohaterowie wciąż otrzymują nowe zadania do wykonania (właściwie bezradni mieszkańcy ciągle proszą o pomoc), na każdym etapie wędrówki odkrywają nowe tajemnice i walczą z nowymi potworami.

Oczywiście Might&Magic ma i swoje wady. Programiści zrezygnowali z rozbudowania opcji rozmowy (właściwie rozmowy w M&M ograniczają się do wyświetlenia planszy z informacją; najczęściej prośbą o pomoc). Przyznam, że lubię programy, w których sporo się gada (np. Darksun firmy SSI) i w których postępowanie grupy jest uzależnione od wcześniej uzyskanej informacji (no i istnieją rozwiązania alternatywne). Dlatego M&M nie jest typową grą role - play, gdyż ta polega między innymi na tworzeniu interakcji pomiędzy bohaterami a otaczającym ich światem, na uzyskiwaniu nowych informacji i wybieraniu z wielu możliwości możliwości optymalnej. Nie najlepiej rozwiązano też problem samej charakterystyki prowadzonych postaci. Bohater ma, na przykład, ogólną cechę określaną jako Celność, ale przecież postać doskonała w posługiwaniu się toporem może być totalnie nieporadna, gdy chwyta za miecz lub łuk (bardzo pięknie rozwiązano ten problem w Wizardry czy Magic Candle). Razi również ubóstwo w wyborze portretów bohaterów (jest ich mało i są raczej nieatrakcyjne), ale to grzech większości RPG. Wadą wydaje mi się też nadmierna łatwość samej gry. Pieniędzy i gemów (tylko dzięki nim można rzucać czary) jest pod dostatkiem (a nawet więcej niż pod dostatkiem), śmierć bohatera nie jest żadnym problemem (zawsze można go wskrzesić w świątyni), a odpowiednio doświadczona grupa zabija najsilniejsze potwory jednym ciosem czy jednym czarem. Sądzę, że trudność batalii (rozumianej w szerszym pojęciu



niż sama walka) jest jedną z głównych zalet zarówno w grach atrategicznych jak i rolplejach. Zresztą: w każdych grach. W Mortal Kombat przestałem na przykład grać w momencie, gdy odkryłem sposób pozwalający na zręczne wykończenie każdego przeciwnika. Od zabawy oczekujemy po prostu (a przynajmniej ja oczekuję) nie tylko machinalnego klikania myszą czy walenia w klawiaturę, ale dreszczu emocji, niepewności, lęku przed podejmowaniem ryzyka, świadomości, że nie wolno narażać bohaterów na nieuzasadnione niebezpieczeństwo (bo zginą i szlus). W M&M niestety wszelkie lęki i obawy rozwiewają się wraz z nabywanymi punktami doświadczenia (pomijam walkę z królem smoków, bo to jedyny naprawdę bardzo trudny przeciwnik).

Ale, mimo wszelkich wad, szczerze polecam Might&Magic każdemu miłośnikowi RPG. Eksploracja świata Xeenu zapewni graczowi kilka tygodni niezłej zabawy. Refleksje przychodzą dopiero później. Ale, tak naprawdę, to fajnie było.

JACEK PIEKARA



Inherit

W odległej przyszłości ludzie są już tylko legendą. Odeszli, pozostawiając swoje zagubione dzieci pośród resztek nowoczesnej technologii. Ich dziedzicami są rozumne zwierzęta. One na własność posiadły Ziemię.

Oto narodziłeś się jako lis, lis z darem mowy, sercem, które bije dla Twojej Rhene, i przenikliwym umysłem specjalizującym się w gierkach przygodowych.

Zadaniem Twoim jest odzyskać kryształ burz, tajemnicze ludzkie urządzenie, które przepowiada pogodę, skradzione podstępnie ostatniej nocy. W wyprawie towarzyszą Ci łoś - porucznik Eah i dzik - sierżant Okk.

Wszystko ładnie tylko szkoda wyrzucać na to pieniądze. Mamy tu do czynienia z typowym i dobrym interfejsem znanym choćby z produkcji Lucas Arts czy z Simona Czarodzieja Adventure Soft. Dawka humoru jest umiarkowana, tym mniej czasami można się uśmiechnąć. Oryginalnym rozwiązaniem jest nietypowy dla przygodówek, ostatnio modny, izometryczny rzut kamery. Tyle zalet.

Jeśli lubicie izometrię to lepiej poczekajcie na Heimdall 2. Nie oczekujcie od tej gierki interakcji między głównymi bohaterami jaka miała miejsce w Day of the Tentacle - tu steruje się tylko lisem.

Nie spodziewajcie się wyrafinowanych zagadek jak w Indym, czy Monkey Island - jeśli istnieje nawet coś, co mogłoby być trudne, natychmiast otrzymacie niszczącą zabawę podpowiedź.

Nie liczcie, iż obejrzycie wspaniałą grafikę, czy oczaruje was efektowny soundtrack (chyba, że zdecydujecie się na zapowiadaną wersję CD).

Nie spodziewajcie się w ogóle niczego.

Jeśli jednak to, co piszę, jest totalną głupotą, wynikającą zapewne z mojego uprzedzenia do czworonogów, a Wy jesteście szczęśliwymi posiadaczami tego produktu, chcącymi poznać historię młodego Rifa i jego wyprawy, służę pomocą. Pozostawiam Wam przyjemność odnajdywania rozlicznych analogii do Władcy Pierścieni.

ŚLEDZTWO (Ledwo...)

Należy przeszukać miejsce zbrodni. Udaj się do świątyni - matrona Elara domaga się dowodu waszej tożsamości. Teren zostanie udostępniony dopiero, gdy pokażecie jej znak odKróla Lasu. Za świeżo otworzonymi przez kapłankę wrotami, tuż przy murze, znajdziecie jagody i niezidentyfikowany odcisk stopy. Trzeba sporządzić odlew tropu - we fretkowej wiosce kup gips (środki na ten cel zdobędziesz spieniężając na festynie swój medal), odszukaj ukryty wśród świątynnych ogródków kubełek, a do zaprawy użyj wody z fontanny. Pomocny okaże się być Sist, przywódca szczurów. Twoi przyjaciele odwrócą uwagę skrupulatnego odźwiernego, a Ty wślizgniesz się do środka. Gdy pokażesz Sistowi odcisk i jagody ten powie, że wie już, kto jest złodziejem - ujawni to jednak dopiero wtedy, gdy pójdziesz na przeszpiegi do króla dzików. W warowni wejdź do błota. Sist powie, iż znaleziony w błocie pierścień jest nieomylnym znakiem, że dokonało się wojenne przymierze między dzikami i szczepem wilków z północy. Wyrazi obawę, że może mieć to związek ze zniknięciem kryształu, który, jak na to wskazują ślady, został skradziony przez szopa.

PRZYGOTOWANIA (to się...)

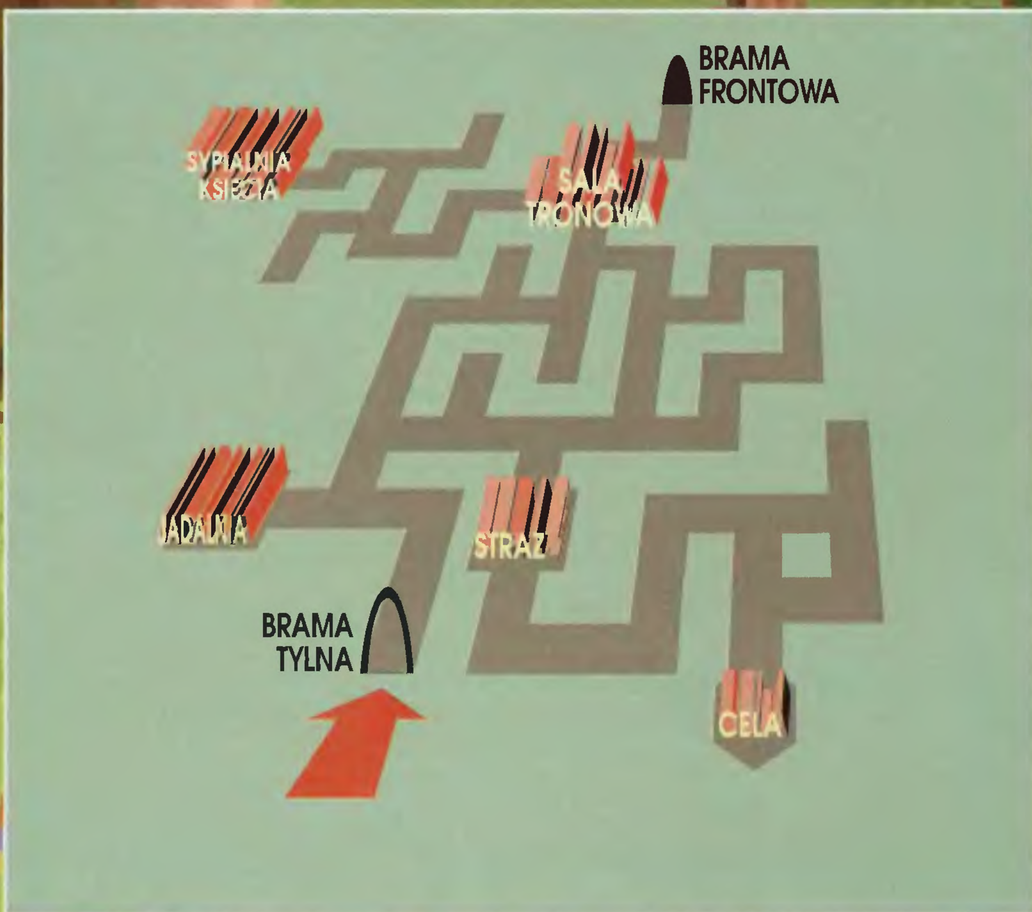
Teraz Twoim celem jest zdobycie mapy Dzikich Krain dokąd prowadzi trop. Pies Tycho Północnołapski posiada owszem takową, ale odstąpi ją, gdy naprawicie mu szkło światłołapa. Szklarz jest w wiosce, jednak bezradny - zaprasza Cię do klubu, aby poradzić się Tego Co Wie Wszystko (dawniej ludzie nazywali to chyba komputerem). By zostać członkiem klubu musisz ułożyć tanagram (patrz rysunek). Ten Co Wie Wszystko o światłołapie nie ma bladego pojęcia - idź do Sista - dowiesz się, że dawniej ludzie używali nazw teleskop i soczewka. Wkrótce szkło jest gotowe - aby je wypolerować potrzebna jest czerwona glina. Okk poinformuje Cię, że niezły zapas można znaleźć w błotnistej sadzawce króla dzików. Udaj się tam, zanurz się i dostarcz szklarzowi potrzebnej substancji. Gotowy produkt zamień na mapę, odbierz list od zajączka i wyruszaj!

KŁOPOTY (zdąży...)

Jedyna droga wiedzie przez zbudowany na przełęczy zamek. Jego właściciel wabi się Książę, bardzo się nudzi i uwielbia wszelkie dowcipy z wyjątkiem tych w Twoim wykonaniu. Kiedy znajdziesz się już w celi, stukając misą o kraty wezwij klawisza. Zażycz sobie żarcie i łyżkę. Kiedy się najesz i nabierzesz sił, obluzuj łyżką cegłę i wypchnij ją na zewnątrz (komenda OPEN). Przez otwór przeciśniesz się jedynie Ty. Teraz tylko Smoczy Labirynt i jesteś na świeżym powietrzu. Pora rozejrzeć się w terenie.

DOBRE UCZYNKI (zacząć...)

Twój plan jest prosty - znaleźć kogoś w kłopocie, zrobić mu przysługę, zyskać dozgonną wdzięczność i jakoś wyciągnąć kumpli z łap Księcia. Okazja nadarza się w wiosce dzikich kotów - wystarczy uleczyć Mirrhp, córkę głównodo-



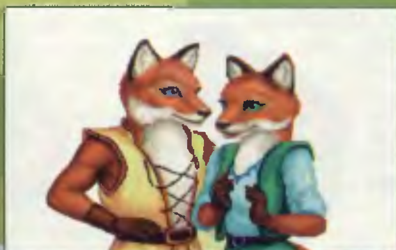
the Earth

INHERIT THE EARTH

New World Computing and The Dreamers Guild '94



PC



wodzącej Prrowy. Choć na liście Elary nie było adresu, bez trudu odnajdziesz adresatkę zważywszy, że na mapie zaznaczono tylko jeden domek. Alamma nie lubi gości. Dopiero po trzeciej próbie wepchnięcia listu pod drzwiami wreszcie osiągasz sukces. Po chwili dowiadujesz się, co jest potrzebne do uleczenia Mirrhp. Ziele (catnip) znajdziesz u brzegów górskiego strumienia, pierścień wymień na igłę i nitkę u wędrownego handlarza Kylasa Miodnonogiego (znajdziesz go na jednej z leśnych polan). U wejścia do kamieniołomu podnieś krzemień i linę. Przy debie z pszczelim gniazdem pozbieraj gałęzie na ognisko i zapal je pocierając krzemień łyżką. Miód zbierz do naczynia, które dała Ci Alamma. Zrobiwszy to wszystko wręcz Alammie co trzeba, a ot-rzymasz lek. Pędź uzdrowić kociaka. Z wdzięczności Prrowa wysyła oddział kocich komandosów, którzy zatruwają usypiaczem jedzenie zamkowych piesków.

WIELKA UCIECZKA (to już...)

Droga wolna - ruszaj do sypialni Księcia (patrz mapa obok!). Nie nastąp na żadną skrzypiącą deskę i zabierz klucz. Otwórz celę. Ruszajcie teraz do skalistego wąwozu - tu przyda się lina. Aby zapłacić wilkowi na przystani należy odkupić pierścień od Miodnonogiego. Odstąpi Ci go za świecidełko z kamieniołomu - w kopalni podnieś zielony fragment górskiego kryształu (uda się dopiero za trzecim razem).

WIELKI SPISEK (się kończy...)

Znalazłszy się na Wyspie Północnej skieruj się do wilczego obozu i zwędź trofeum. Wróć na przystań i przekonaj Kylasa żeby wypożyczył Ci lampę oliwną. Teraz d starożytnych ruin, prosto asfaltem - za pierwszymi drzwiami znajdziesz szpulę kabla, drugie trzeba naoliwić, wejść i skonfiskować śrubokręt. Następnie do zapory i na wzgórze - drzwi otwórz śrubokrętem i weź sobie zegarek. Gdzieś na północnym wschodzie wyspy jest klif. U jego podnóża leży sobie karta - klucz - użyj kabla. Z powrotem do ruin. Tym razem skręć od razu w prawo, otwórz drzwi, użyj karty, skręć w lewo na drugim skrzyżowaniu i podnieś trójkątne urządzenie. Włóż do niego bateryjkę wyjętą z zegarka. Przy wodospadzie podejrzyj kąpiącą się wilczycę Shialę i daj się złapać przy zaporze. Kiedy już zostaniesz uwolniony ruszej z powrotem do wodospadu i przejdź przez szczelinę w ścianie wody. Otwórz drzwi trójkątnym urządzeniem, wejdź na samą górę (trochę wysoko) i obejrzyj sobie zakończenie.

W sumie nie było to takie złe...

Dixie

















Darksun

THE SHATTERED LAND

Igrzyska w starym, dobrym, rzymskim stylu to było to. Żadna tam głupawa lekkoatletyka czy tenis tylko twarde walki twardych ludzi. Gladiatorzy, dzikie zwierzęta, płonący chrześcijanie, krew, ryk i oklaski tłumu. Ale jakoś zwykle wyobrażałem sobie siebie siedzącego wygodnie w loży i najwyżej dostojnie kiwającego głową, kiedy wchodzący na arenę gladiatorzy mówią "Ave ceasar, morituri te salutant". Niestety w grze Darksun firmy SSI mamy okazję przeżyć igrzyska, ale w roli gladiatora. Grupa bohaterów rozpoczyna bowiem swą przygodę w więzieniu i na arenie, walcząc z innymi niewolnikami oraz z różnego rodzaju monstrami, ku uciesze mieszkańców miasta Draj.



W tym krótkim opisie przedstawię tylko rozwiązanie niektórych problemów, z jakimi zetkniesz się w czasie wędrówki. Trzeba też mieć na uwadze, iż Darksun jest grą zawierającą kilka "ścieżek scenariusza" i ukończyć ją szczęśliwie można na wiele sposobów.

ARENA - z walki na walkę potwory są coraz silniejsze, ale im dłużej będziesz kazał bohaterom przebywać na arenie tym bardziej staną się oni doświadczeni i tym łatwiejsza będzie późniejsza ucieczka.

Więzienia strzegą templarzy i cała gromada strażników (w tym kilku półolbrzymów), a uciec można samotnie, bądź w towarzystwie innych gladiatorów. Jedyne wyjście z więzienia prowadzi poprzez Podziemia Tarich (wejść do nich można otwierając kratę w północnozachodniej części lochów).

PODZIEMIA TARICH - mieszkają tu szczuroludzie (czyli Tari) podzieleni na trzy wrogie obozy. Jeżeli pomożesz High Warren Tari (uwalniając córkę ich szefa z rąk szalonego templara Mikquetzla) będziesz miał zaszczyt porozmawiania ze Starszymi (trzy czaszki w Świątyni Czaszek). Tam uzyskasz mnóstwo potrzebnych i niepotrzebnych informacji oraz otrzymasz Staff of Parting. Szef Tarich da Ci poza tym Helm of Contemplation (czar ochronny Gaze Reflection).

SIEDZIBA DAGOLARA - wejście do niej znajduje się w północnowschodniej części podziemi, a ukryte przejście otwiera Staff of Parting. Jeżeli okrutnego maga Dagolara nie zabijesz teraz, spotkasz się z nim w czasie finałowej bitwy. Po obszukaniu jego ciała znajdziesz m. in. Living Cloak (ochrona przed wszelkimi niemagicznymi pociskami, dobrze ubrać w nią najsłabszego członka drużyny, bo będzie wtedy zabezpieczony przed strzałami wrogich łuczników) oraz psioniczną różdżkę (sprzedanie jej odsunie od Ciebie kłopoty finansowe do końca gry).

POLA - z podziemi Tarich prowadzą na pola dwie drogi. Ta sekretna pozwolą uniknąć walki ze strażnikami. Na polach możesz kupić magiczne owoce (od jednego z niewolników), a poza tym otrzymasz wielki klejnot, który uaktywnia obelisk.

TEAQUETZL - zbiegli niewolnicy zbudowali sobie wioskę (ale nazwę to wymyślili do wymówienia chyba tylko przez rodowitego Azteka). Tu usłyszysz przepowiednię przyszłości od szalonego karła, dowiesz się, że zły król szykuje armię, aby wysłać ją przeciw zbuntowanym wioskom i otrzymasz zadanie, polegające na zjednoczeniu wszystkich osad przeciwko potędze miasta Draj. Musisz osady te odszukać i namówić liderów, aby wspólnie wystąpili do walki.

CEDRILTE - kiedy wkroczysz do tej wioski czeka Cię walka z wyvern riders. Ale nawet kiedy pokonasz napastników mieszkańcy będą Ci raczej niechętni. Aby pozyskać ich zaufanie musisz dostać się do zamku w górach i zlikwidować mieszkających tam rozbójników. Jedyna droga do zamku prowadzi poprzez jaskinie. Wejście do jaskiń wskaże ci Krikor.



JASKINIE - otrzymasz tu kilka propozycji (przeciwstawnych) i dla dalszego przebiegu gry jest obojętne czy sprzymierzysz się z pająkami czy też je zlikwidujesz na prośbę Rebelmind Folk (czy też nie zrobisz nic i pójdziesz prosto do zamku).

ZAMEK - we wschodniej wieży porozmawiaj z druidem, zabij mistrza wyvernów z południowej wieży (znajdziesz metal wind ring chroniący przed niemagicznymi pociskami) i przynieś druidowi riding hook. W zamian otrzymasz wind potion, dzięki której zdołasz zlikwidować czarodziejkę Tarę. Tara mieszka w zachodniej wieży i postąp z nią ściśle według wskazówek druida, a potem wróć do niego. Wyjawi Ci położenie miejsca, gdzie ukryto skarb (m. in. doskonały miecz Darkflame).

Kiedy już pokonasz rozbójników z zamku wróć do wioski. Jej mieszkańcy zgodzą się przyłączyć do sojuszu (ale tylko, jeżeli pomogłeś druidowi).

GEDRON - trzecia i ostatnia wioska w krainie Darksunu. Opanował ją defiler (splugawiacz???) Wyrmias, który uczynił z jej mieszkańców posłuszne sobie automaty. Wyrmias przyrzeknie, iż zdejmie z osady zły czar, jeżeli przyniesiesz mu dwie części do kamiennej statui. Pierwszą część możesz odkupić od łowców niewolników, drugą ma druid Dakaren. Dakarena znajdziesz niedaleko od miejsca, gdzie modlą się potężni Magera.











OBÓZ MAGERA - aby przejść po zniszczonym moście musisz koniecznie znaleźć grappling hook (leży przy jednym z namiotów). Na skale uwięziona jest czarodziejka Jasmine (Dakaren miał zamiar złożyć ją w ofierze). Przy Dakarenie znajdziesz drugą część do kamiennej statui.

GEDRON (c. d) - kiedy przyniesiesz Wyrmiasowi obie części statui dotrzyma obietnicy i uwolni wioskę spod zaklęcia. Teraz musisz tylko oswobodzić sprzedanych w niewolę mieszkańców Gedron (są w obozie łowców niewolników pod wodzą Aranta) i już masz następnych sojuszników.

RUINY - kiedy zjednoczyłeś już wszystkich niewolników przeciw okrutnemu królowi Twoja droga wiedzie do starożytnych ruin zamieszkanych przez dziwną (i złą) rasę Psurlonów oraz przez duchy dawnych mieszkańców miasta. W ruinach musisz zwrócić ciało duchowi Cragga, a w zamian otrzymasz butelkę ginu (nie, nie butelkę z dżinem). Geniusz spełni Twoje trzy życzenia (do wyboru: uzdrowienie, podwojenie broni, majątek, sojusznicy), a potem przeniesie Cię na pole bitwy, gdzie staniesz twarzą w twarz z dwiema armiami Draju. Jeżeli pokonasz wszystkich wrogów (a jest ich jak ziaren piasku na pustyni, żeby użyć poetyckiej metafory) możesz jeszcze przejść się po świecie i posłuchać jakie to pochwalne peany będą wygłaszać na Twoją cześć mieszkańcy.

I to na razie koniec. Ponieważ Darksun był zapowiadany jako pierwszy tom cyklu, więc sądzę, że spotkamy się jeszcze nie raz z tym pustynnym światem.



Tak jak zapowiadałem w powyższym opisie przedstawiłem jedynie ułamek przygód, jakie mogą stać się Twoim udziałem. Natomiast miejsc, zadań, walk i potworów jest jeszcze bardzo wiele. Będziesz mógł wyzwolić niewolników Magera z pod władzy maga Balkazara, odnaleźć skarb zakopany w oku smoka, dać wieczny spokój duchom dwojga kochanków (mag Tynan i księżniczka), pomóc wygnanym ssuranom założyć własną osadę, zniszczyć druida ognia na polach lawy, odwiedzić kupiecką karawanę i tak dalej, i tak dalej. Zyskasz mnóstwo magicznych artefaktów (jeden z najważniejszych to Llod's Rod. Różdżka ta umożliwia teleportowanie się pomiędzy uaktywnionymi obeliskami), wielu przyjaciół i rozprawisz się z ogromną ilością potworów. Cóż to nie robi się w imię Dobra i Praworządności?

Darksun jest grą, co do której mam mieszane uczucia (ambiwalentne, mądrze mówiąc). Jest to bardzo rozbudowany program RPG, który można pochwalić za wielowątkowość (a nie tak jak w Lands of Lore czy Beholderach, gdzie do celu prowadzi jedna droga i co byś nie robił, to nie odejdziesz na krok od wytyczonego scenariusza) oraz za niezwykle bogate opcje rozmowy. Oczywiście w sposób doskonały utrudni to grę osobom nie za dobrze radzącym sobie z angielskim, ale w końcu rozmowa jest (a przynajmniej powinna być) duszą każdego rolpleja. Co ciekawe kilkadziesiąt procent wiadomości jakie uzyskasz w czasie gry na nic Ci się nie przyda! One po prostu pokazują lokalny koloryt, pozwalają poznać problemy zarówno samego świata jak i Twoich rozmówców. Szczerze pochwalam również logiczność scenariusza przejawiającą się choćby w tym, że istnieje związek przyczynowo - skutkowy pomiędzy Twoim postępowaniem a reakcją mieszkańców świata na to postępowanie (skrzywdź choć jedną osobę z wioski, natychmiast będziesz miał wszystkich przeciw sobie). Denerwujące było bowiem, na przykład w serii Might&Magic, kiedy obrabowywałeś króla z jego skarbów i wybijałeś jego wojska, a on potem gadał z Tobą jakby nigdy nic. Darksun tego błędu na szczęście uniknął, toteż należy uważać, aby nie posłać do Bozi tych, z którymi trzeba zawrzeć sojusz (choć Darksun jest programem tak "przyjaznym", że podejrzewam, iż da się grę skończyć nawet tłukąc każdego jak leci i z nikim nie rozmawiając, a bawiąc się tylko w krwawe żniwa).

Ale program SSI ma też wyraźne wady. SSI jest w ogóle firmą, która wypróbowuje wiele koncepcji na polu gier RPG i to z różnym skutkiem. Oprócz Beholderów (żenująco słaba



część trzecia) czy beholderopodobnych Lands of Lore (całkiem, całkiem) lub Ravenloft (dno totalne) spotkaliśmy się ostatnio ze strategiczno - rolplejowym Strongholdem lub właśnie z Darksunem, który poprzednich dokonań SSI nie przypomina w żadnej mierze. Gra jest naprawdę łatwa i to pod każdym względem. Aby ją ukończyć ani nie trzeba być wybitnym mózgowcem, ani szybko machać myszą, ani mieć doskonałej orientację w terenie i ani posiadać sokolego wzroku. Sądzę, że nawet za łatwa. Żadnych problemów z pokonywaniem potworów, finansowe Eldorado, mapping całego terenu (nawet obszarów jeszcze nie penetrowanych), zero niespodzianek.

Mam jeszcze kilka innych zarzutów. Jak zwykle za mały wybór portretów bohaterów, nie za bogate bestiarium (a przynajmniej brak przeciwników mających sobie tylko właściwe zdolności i umiejętności), skandalicznie ubogi wybór broni i pancerzy (tu przypomina mi się Blade of Destiny, gdzie samej broni jest ze trzydzieści rodzajów, całkiem przyzwoity jest też pod tym względem Betrayal at Krondor). No i niezagospodarowanie terenu gry. Świat Darksunu jest bowiem rozległy, ale rozległe są również miejsca, gdzie totalnie nic się nie dzieje (albo dzieje się bardzo mało). Nie podobają mi się też brak miast (miasto z licznymi karczmami to jest to; patrz Ishar 2) i nużąca jednostajność terenu (ciągle tylko pustynia i pustynia, która tylko czasem jest innego koloru niż gdzie indziej).



Grafika jest niezła, ale nie wystrzałowa. Miłe są szczególiki w rodzaju makatek na ścianach, dywaników, nie posłanych łóżeczek, palących się świeczników itp., ale już spore zastrzeżenia można mieć do wyglądu potworów (zwłaszcza tych humanoidalnych) i tu, kto grał w Might&Magic czy nawet Beholdery, słusznie może czuć się zawiedziony.

Reasumując: w Darksun można zagrać bez bólu. Ale jeśli masz mało pieniędzy i trudny wybór: kupić piwo czy Darksun, to lepiej kup sobie piwo. Zwłaszcza polecam Guinessa.

JACEK PIEKARA

Scan By Vangis 2004

TOP SECRET



TAKTYKA, POT I ŁZY

Przypadło mi w udziale dokonanie próby oceny strategicznych (wojennych) gier komputerowych w porównaniu z ich pierwowzorami – grami planszowymi. Na wstępie, by wszystkim było wiadomo, powiem, że mimo pracy w czasopiśmie nie zajmującym się w zbyt dużym wymiarze grami komputerowymi, grywam w nie i to dość często. Oczywiście nie tak często, jak w gry planszowe. Powinienem mieć więc wyrobiony pogląd zarówno na te pierwsze, jak i na drugie. Z przykrością stwierdzam, że posucha na polskim rynku w tym temacie jest ogromna. Trudno o naprawdę dobrą, komputerową grę strategiczną. Stosunkowo łatwiej dotrzeć do gry planszowej. Według słynnych „taktyków" gra komputerowa jest niezastąpiona pod każdym względem, a ten, kto ma inne zdanie, podlega karze ścięcia przez mgr sir Haszka. Ja jednak odważę się przeciwstawić takiej opinii i przytoczę kilka argumentów na prawdziwość mych poglądów. Po pierwsze, by grać w jakiekolwiek komputerówki, trzeba mieć komputer (niesamowicie odkrywcze!), by grać w naprawdę pełną wersję gry, trzeba posiadać oryginalną instrukcję (co najmniej 400 000 zł). Gdy już mamy to wszystko (koszt co najmniej 25 mln) możemy spokojnie grać. A w co grać? Jedyną naprawdę polecaną przeze mnie grą strategiczną jest seria V4V, będąca w 90% rzeczywistym odzwierciedleniem bitew i ich poszczególnych etapów. Pozostałe gry, w tym „Fields of Glory", to namiastki – gierki dla cierpliwych przesuwaczy mapy, a nie wojsk.

Wszystkie wymienione przeze mnie cechy nie dotyczą gier, które chciałbym Wam teraz przedstawić. Są to strategiczne gry planszowe. Wystarczy 100-150 000 zł i stół (a nawet podłoga), by móc rozgrywać całe kampanie. I nie trzeba ich rozgrywać z bezuczuciowym komputerem, któremu wszystko jedno wygra, czy przegra, przez co pozbawia nas największej przyjemności – oglądania potu, łez i trzęsących się rąk przeciwnika. Dużym plusem gier planszowych jest ich wzajemna zgodność pod względem systemu ruchu, walki i odwzorowania terenu w siatkach heksagonalnych. Kolejnym dobrodziejstwem jest możliwość gry w dużych zespołach (na różnych szczeblach dowodzenia), elastyczność w tworzeniu własnych scenariuszy, a nawet własnych gier historycznych, bądź też wymyślonych przez nas samych. Wyobraźcie sobie następującą grę. Jest 31 sierpień 1939 jesteście na miejscu marszałka Rydza-Śmigłego, czeka Was nieunikniony konflikt z Niemcami. Armia Polska musi stawić skuteczny opór agresorowi, czy jej się to uda czy nie zależeć będzie w dużej mierze od Waszych poczynań. Będąc dowódcą tak wysokiego szczebla nie dowodzi się żetonami na planszy, a podejmuje się decyzję o znaczeniu strategicznym, gdzie i w jakim czasie mają dojechać dywizję, gdzie odwody mają wykonać przeciwuderzenia i czy na przykład nie zakończyć wojny kapitulacją. Ale nie wszystkim odpowiada dowodzenie na prawdziwej mapie i przy stosie kartek z planem transportowym czy mobilizacyjnym. Można więc spróbować swych sił jako dowódca armii lub grupy operacyjnej. Mając pod swym dowództwem kilkadziesiąt batalionów lub szwadronów wykonujecie polecenia Naczelnego Dowództwa w sposób wydający się Wam najlepszy lecz w określonym pasie działania i przy odpowiednim wsparciu. To jednak nie wszystko, możecie przecież dowodzić dywizją na szczeblu kompanii czy też Brygadą na szczeblu szwadronu. W takim przypadku walczy się na planszach o znacznie większej szczegółowości wykorzystując całą specyfikę posiadanych jednostek. Taka szczeblowa gra jest niesamowicie fascynując gdyż odpowiedzialność za kampanię ponoszą wszystkie uczestniczące w niej osoby, od marszałka do dowódcy brygady i tylko ich dobra współpraca gwarantuje sukces. Chciałbym w tym miejscu zaznaczyć iż każda ze stron nie widzi się wzajemnie gdyż bitwa rozgrywana jest na dwóch oddzielonych od siebie przesłoną planszach. Również taki element jak kostka i jej rola w grze został zminimalizowany po przez specjalne tabele wyników. Przy czasopiśmie „Magia i Miecz" działa klub *„HEKSAGON"*, w którym spotykają się ludzie, rozgrywający dziesiątki bitew planszowych, ludzie, którym poziom komputerówek typu „naciśnij spust i zapomnij" nie odpowiada. I choć wszystko idzie ku komputeryzacji, to niczego lepszego od kostki nikt jeszcze nie wymyślił.



Jak już wspomniałem, przy redakcji „Magii i Miecza" działa klub, tworzący nowe systemy i gry z zamiarem ich wydania w niedalekiej przyszłości. Na pierwszy ogień poszła *„Wojna Obronna Polski"*, którą mamy zamiar wydać w kilku, wzajemnie do siebie pasujących częściach. Będzie ich co najmniej sześć, a maksymalnie dziewięć tak, by pokryć cały obszar ówczesnych działań bojowych. Jako drugi wyjdzie komplet map do gry na froncie zachodnim 1943-1945 od Normandii, aż po Paryż, od Sycylii aż po Bolonię. Wydawane przez nas będą również gry z innych epok. Czasy napoleońskie, średniowiecze, czy też konflikty współczesne, a nawet przyszłe nie są tematem nam obcym i zamierzamy je także wydawać.

Wszystkich, którzy chcieliby uczestniczyć w naszych rozgrywkach odsyłam do „Magii i Miecza", a w szczególności do Klanu Miłośników Gier Strategicznych, gdzie zamieszczamy komplet przepisów, dotyczących sposobu rozgrywania walk na froncie zachodnim w latach 1943-1945 wraz z mapami hipotetycznych obszarów działań, tabelami oraz żetonami wojsk. W numerze dziewiątym publikujemy scenariusz, który stanowi samodzielną grę rozgrywaną na mapach opublikowanych do tej pory w „Magii i Mieczu".

Wojciech Zalewski

Scan By Vangis 2004

Match of the Day

Po serii managerów piłkarskich traktujących o lidze angielskiej pojawiło się coś o lidze niemieckiej. Nie jest to poza tym kopia poprzednich systemów, znanych z poprzednich tego typu programów.

Lądujemy w lidze okręgowej (nad nami są dwie ligi wyższe). Wszystko, co chcemy zrobić (rozmowa umoralniająca z piłkarzami, przyjrzenie się ich popularności, udanie się do lekarza klubowego, selekcjonera bądź trenera, wybranie składu na mecz, przyjęcie nowych pracowników), odbywa się poprzez naniesienie zaplanowanych działań w podręcznym notesie.

Nie mamy przy tym kłopotów ze wszelkimi opcjami administracyjnymi. Interesują nas tylko przychody (sprzedaż biletów) i rozchody (pensja zawodników i trenerów). Z dziedziny czysto piłkarskiej brakuje rozstawienie drużyny na boisku. Gracz wyznacza zawodnikom, na podstawie ich uzdolnień pozycje, na których mają grać, a ustawienie na polu gry odbywa się automatycznie. Ingerujemy natomiast w to, kto ma być i jak ma być trenowany, kto ma być leczony, a komu wlepić karę pieniężną za otrzymanie żółtej kartki lub inną niesubordynację (bardzo ważne w drużynie jest morale!). Od selekcjonera możemy zebrać informacje o graczach z danej ligi, którzy pasowaliby do naszej drużyny lub dowiedzieć się czegoś o przeciwniku, z którym gramy najbliższy mecz.

Sprawność naszego personelu mierzona jest czystą żywą gotówką. Im lepszy (wydajniejszy) fachowiec, tym więcej jej sobie życzy, co zresztą jest bardzo zdrową relacją. Dzięki temu zawsze możemy wybrać czy inwestujemy w kadrę trenerską, szkoląc piłkarzy tych, którzy są w klubie i praktycznie rezygnując z zakupów, czy tniemy po wydatkach na trenerów kupując zawodników już wytrenowanych.

Sam mecz komentowany jest ze studia. Możemy obserwować najciekawsze jego fragmenty (niestety, dziwnym trafem kamera zawisła nad boiskiem), które wzorem "The Managera" składają się z opracowanych w dwóch wariantach sytuacji podbramkowych. Nie widać przy tym upływu czasu. Już po meczu można sobie przejrzeć prasę, gdzie prócz facecji w rodzaju "Żona wyrzuciła z domu gwiazdę piłki nożnej X", można znaleźć w tytułach pochlebne lub mniej oceny gry naszej drużyny.

Autorzy programu pomyśleli również o edytorze. Umożliwia on zmianę koszulek, nazw drużyn i nazwisk piłkarzy, czyli np. pracowite wklepanie ligi polskiej. Nieważne, że program będzie uważał ją za Bundesligę.

Średnia grafika, niezła muzyka (tylko w intrze), nieliczne efekty dźwiękowe i nowatorskie (na mój gust) podejście do tematu powodują, za choć "Match of the Day" nie jest rewelacją, to można w niego zdrowo porzeźbić i nie będzie to rzeźba w płynie.

Sir Haszak

Producent: Zeppelin Games
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi: PC AT







Warlords II Scenary Builder

Warlords II przeszły już do historii gier strategicznych. Jedną z jego nielicznych wad była niemożliwość "ręcznego" tworzenia scenariuszy. Ostatnio wyjaśniło się, iż przyczyną tego była czysto ludzka chęć zarobku, którą kierowali się producenci z SSG. Otóż niedawno pojawił Update do wersji 1.11, gdzie znalazło się 25 scenariuszy, 11 nowych rodzajów wojsk (i jedna nowa opcja).

Trzeba przyznać, iż autorom wyobraźnia dopisała, gorzej niestety z wykonaniem. Wśród scenariuszy znalazły się trzy niby - historyczne (starożytność, wojna secesyjna i I wojna światowa), scenariusz kosmiczny, scenariusze wykorzystujące dziwnego kształtu światy, a nawet jeden szachowy. Nie zabrakło również znanych z poprzednich części scenariuszy fantasy. Wprowadzono w nich nowe rodzaje lądu (np. podłoże lodowe), zamków (miast) oraz armii adekwatnych do ich realiów.

Dzięki temu w edycji scenariuszy, prócz standardowych opcji, można wybrać podłoże i zestaw wojsk. Oddziały jednak możliwościami do złudzenia przypominają te znane z wersji 1.0.

Niestety, nie wszystko wyszło znakomicie. Po pierwsze system, który znakomicie zdał egzamin w świecie fantasy przy całej jego umowności, w realiach I wojny światowej razi prostotą (zajmowanie miast loteryjnie, każdy walczy z każdym), nie oddającą złożoności ówczesnych działań wojennych. Chyba, że historię potraktujemy tu jako element dodający kolorytu, nie zaś ważący. Poza tym wizerunki miast nie wyszły najlepiej, a ikony oddziałów albo trudno odróżnić od siebie, albo wspaniale maskują się w miastach. Część fantastyczna w porządku, choć również można przyczepić się do inwazji na planetę, która rozgrywa się na kilku kawałkach lądu połączonych wodą.

Nowe scenariusze z pewnością przedłużą żywotność gry, choć szczerze mówiąc nie zachwyciły mnie. Ale może się czepiam?

Sir Haszak

Producent: SSG
Rok produkcji: 1994
Komputer: PC 386







Jest taktycznie



REUNION



W połowie trzeciego tysiąclecia na Ziemi panuje pokój umożliwiający szybki skok technologiczny. Pozwala to na wysłanie dwóch statków kosmicznych na poszukiwania w innych układach słonecznych planet, które mogłyby zostać skolonizowane. W trakcie misji na Ziemi wybucha rebelia. Jedyny ocalały statek badawczy, nie chcąc wracać na Ziemię kieruje się na jedną z nowo odkrytych planet.

Tak zaczyna się gra, będąca węgierską kompilacją "Master of Orion", "Dune II", "Sim City" i "Power Mongera". Należy dodać, że kompilacją wcale zręczną. Na nowo zasiedlonej planecie budujemy bazę, wokół której z wolna (ograniczone fundusze) powstaje miasto: szpitale, osiedla mieszkaniowe, farmy, kopalnie, rafinerie, stadiony. Nad całością pieczę sprawujesz Ty, a wspomagany jesteś 4 - osobowym sztabem złożonym z pilota, budowniczego, dowódcy wojsk lądowych i naukowca. Ich umiejętności są na początku niewielkie, gdyż nie stać Cię na zatrudnienie wysokiej klasy specjalistów (fundusze!). Z czasem douczają się oni na uniwersytecie, mogąc sprawniej wykonywać powierzone im zadania, a i Twój skarbiec pozwala na wynajęcie kogoś lepszego (cieniasy uważają po pewnym czasie, że wszystkie rozumy zjadły i za nic nie chcą się udać na korepetycje).

Naukowiec odpowiada za wszelkiego rodzaju wynalazki, mocno ułatwiające życie. Oczywiście nie wszystko trzeba odkrywać od zera - część można wyhandlować od innych cywilizacji telepiących się po przestrzeni kosmicznej.



To, co wymyślisz możesz produkować. Warunkiem jest posiadanie odpowiednich rud (6 rodzajów). Nie wszystkie występują na planecie, gdzie się osiedliłeś. Musisz zatem wysłać statki, które zbadają planety sąsiadujące z Twoją lub zgoła znajdując się w innych układach słonecznych i potwierdzą czy można na nich coś wydobyć, czy nawet się osiedlić.

Do dyspozycji masz kilka układów słonecznych odkrywanych sukcesywnie wraz z planetami, które powinieneś z wolna kolonizować. W międzyczasie przyjdzie Ci stoczyć parę bitew z najeźdźcami (szczególnie szpetni Morgulowie) i samemu najechać tych i owyc (zwłaszcza owych).

Grafika "Reuniona" taka sobie, muzyka i efekty całkiem dobre (strzały, digitalizowana mowa), choć za angielski w wersji węgierskiej Szekspir mógłby się obrazić. Prócz angielszczyzny denerwuje również intro (skądinąd niezłe), przez które za każdym razem trzeba się przekopać. Najważniejsza jest jednak grywalność, a to z pewnością atut "Reuniona". Różnorodność systemów solarnych, sprzętu latającego, charakteru, kwękanie obywateli Twego międzyplanetarnego państwa nie robi może dobrze na cerę, ale z pewnością zwiększa temperaturę gry.

Sir Haszak

Producent: Grandslam
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których pędzi: 386 4MB



Niewiele dotąd pojawiło się strategii produkcji polskiej, z tym większym zainteresowaniem chwyciłem Ardeny. Pomysł gry sam w sobie oryginalny nie jest, bowiem niemieckie natarcie z 16 grudnia 1944 roku dokładnie i nie raz roztrzaskali programiści zachodni, ale zagrać w nową strategię można zawsze, jak powiedział Napoleon gotując swe wojska pod Waterloo.

Ardeny, będące formalnie przeniesieniem z planszówki, dają wyobrażenie jak daleko jesteśmy w opracowaniu gier pod względem ich wyglądu. I jest to pierwszy z dwóch poważnych zarzutów, który można postawić. Drugim jest brak fazy planowania (ach to przyzwyczajenie do V for Victory), przez co nieopatrzne naciśnięcie klawisza "ENTER" uniemożliwia cofnięcie błędnej decyzji (w końcu tylko saper myli się tylko raz).

Intro, bogato ilustrowane skanowanymi zdjęciami archiwalnymi, kreśli tło historyczne stoczonej bitwy od momentu lądowania aliantów w Normandii do natarcia Niemców w Ardenach. Po nim następuje konfiguracja gry, w której możemy sobie ułatwić lub utrudnić zadanie wybierając siłę walczących stron, szybkość przy-



Tigers on

Są gry, które wyprzedziły swą epokę, są też i takie, które stanowczo się w stosunku do rzeczywistości spóźniły. Do tych drugich z pewnością należy Tigers on the Prowl.

Gra jest klasycznym przeniesieniem planszówki na komputer, przy czym wykonanie przypomina estetyką Western Front - grę bardzo dobrą, ale 4 lata temu.

Mamy więc do wyboru 8 bitew wschodniego teatru działań, które miały miejsce w latach 1939 - 1944 (trzy na ziemiach polskich; najbardziej zneną bitwą jest Prochorowka). Wojska (max. w sile brygady) składające się z żetonów symbolizujących rodzaje wojsk poruszają się po heksagonalnych mapach. Trzeba przyznać, iż tak rodzajów terenu, jak i armii jest sporo, a ich parametry (ruchliwość, siła i zasięg ognia) w trakcie bitwy wydają się przystawac do rzeczywistości. Celem jest pokonanie przeciwnika w bitwie trwającej określoną liczbę tur (najlepiej wdeptanie w ziemię przed czasem), przy czym komputer rozdziela między walczące strony punkty zwycięstwa i na tej podstawie decyduje o rozmiarze jego rozmiarze. Oczywiście każda z tur podzielona jest na fazy ostrzału artylerii, ataku lotnictwa, ruchu jednostek i walki. Program daje pełny statystyczny obraz pola

Scan By Vangis 2004



Ardeny

bywania na pole bitwy posiłków itp. Dodatkowo możemy w minibazie danych dowiedzieć się o przebiegu bitwy oraz o rodzajach broni biorących w niej udział.

Po tych wstępnych czynnościach spokojnie przystępujemy do działań zbrojnych jako jedna ze stron konfliktu (jeśli mamy rozdwojenie jaźni, to nawet jako obie). Zasady gry przypominają klasykę strategii 8 - bitowej - Arnhem. Grę podzielono na tury składające się z faz ruchu, ostrzału i walki bezpośredniej. Różnice w porównaniu do Arnhem są trzy: możliwość wskazania oddziałowi punktu docelowego, do którego sam sobie wykreśla marszrutę po drogach (znakomicie ułatwia poruszanie), uczestnictwo lotnictwa, realizowane w sposób podobny do ostrzału artyleryjskiego, i podawanie pełnej statystyki bitwy po każdej turze (liczebność wojsk biorących udział w bitwie i ich straty dla danej tury i dla wszystkich dotychczasowych tur). Poza tym wszystko normalnie. Jednostki mają pewną liczebność, morale, ustalany przez nas priorytet zaopatrzenia. Prócz tych wskaźników na walkę wpływ ma także ukształtowanie terenu.

Bitwa w Ardenach kończy się po określonej liczbie tur, po czym zliczane są punkty zwycięstwa. Komputer ocenia, kto wygrał i z jaką przewagą, a następnie prognozuje przyszłe wydarzenia na froncie na postawie wyniku bitwy (np. Amerykanie zdobędą Berlin w marcu).

Mocną stroną gry jest z pewnością wierność historyczna, znajdująca wyraz w opracowaniu historycznym intra, informacji o oddziałach i odtworzeniu realiów samej bitwy. Dzięki temu ostatniemu czynnikowi rozgrywka przy wyborze wariantu historycznego nie należy do łatwych (i tak można ją jeszcze utrudnić). Wątpliwej jakości są natomiast efekty dźwiękowe (PC Speaker) i grafika, choć niektórych ucieszy fakt, iż program działa na karcie Herkules.

Sir Haszak

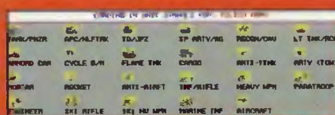




Producent: IPS Computer Group
Rok produkcji: 1994
Cena: 390 tys. zł (z VAT)
Komputery: PC AT, karta graficzna Hercules lub lepsza

Podobne: Western Front - jednym ze scenariuszy tej gry są właśnie walki w Ardenach; poza tym gra posiada więcej opcji dostępnych jednostce, ale mniej rodzajów wojsk (piechota, czołgi, lotnictwo); PC AT

the Prowl



bitwy (dane poszczególnych jednostek, większych zgrupowań bojowych, podsumowanie wyników danej tury itp.). Możliwe są powiększenia i zmniejszenia skali mapy. Zadbano także o superstrategów - mogą oni tworzyć własne scenariusze poprzez odpowiedzenie na szereg szczegółowych pytań (np. o stopień zachmurzenia, temperaturę powietrza, wilgotność gruntu, widoczność, agresywność walczących stron, ich zaopatrzenie, morale) i wybór jednego z kilkunastu pól walki.

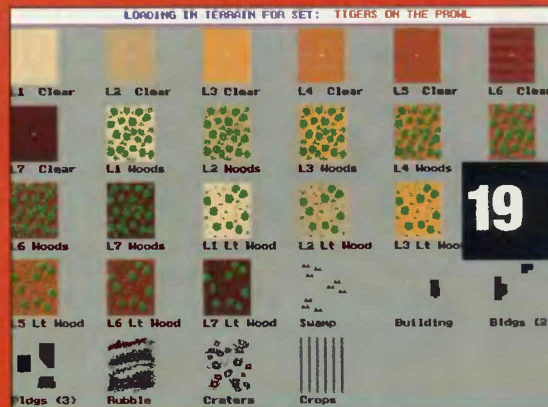
Niestety, wady są co najmniej tak duże jak zalety. Wymienię tylko najważniejsze: koszmarna powolność w działaniu (386 DX), brak grafiki (chyba, że nazwiemy nią namiastki znaków semigraficznych, symbolizujących żetony i tworzących mapę), przerażające efekty dźwiękowe (tylko PC Speaker), brak muzyki, niemożność doboru w edytorze scenariuszy składu walczących wojsk ręcznie (komputer daje do wyboru skład losowy bądź wybranie jednostek najlepszych). Z pewnością jeszcze parę lat temu byłby to hit (nawet na Zachodzie). Teraz wydaje się to dość żałosne, mimo że strategie w porównaniu do innych typów gier nie imponowały zazwyczaj oprawą. O czym strategów - estetów przestrzega

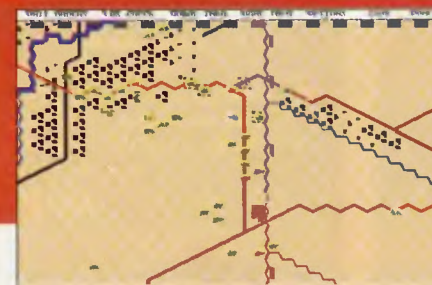
Sir Haszak

Producent:
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których niestety chodzi: PC AT

Podobne:
Eastern Front - kilka wybranych bitew na froncie wschodnim, też żetony, podobny system gry, choć mniejsze zróżnicowanie jednostek; PC AT

1942 - wojna na froncie wschodnim o dość uproszczonych zasadach; Atari XL/XE





Jest taktycznie



Syndicate – CD

To, że umieszczamy tak fajową gierkę na łamach konserwy o nazwie "Jest TAKTYCZNIE! ", można wytłumaczyć tylko jednym - Sir Haszak cierpi ostatnio na brak dostaw świeżego mięsa i zadowala się wszystkim, co wpadnie w jego lepkie łapy. Niestety, dałem się wciągnąć w ciemne interesy wiązane z tym panem, więc piszę, gdzie każą. Nie ma jednak nic za darmo, i do Syndicate Plus podejdziemy dzisiaj tylko od strony taktycznej.

Kilka słów o nowych patentach w programie. Informacja podstawowa, która nie zaspokoi absolutnie nikogo - można grać na sieci. I tu leży pies pogrzebany: czy ktoś z was posiada, o tak przypadkowo, sieć komputerową w domu? Nie, och jaka szkoda. No, ale może na gwiazdkę staruszkowie szarpną się na dwie nowe końcówki ze wsadami...

Drugi patent zupełnie unikalny - gra jest morderczo trudna. Nie łudź się, że pomogą Ci nowe bronie w stylu lotnictwa bombardującego, bo przeciwnicy posiadają dokładnie to samo. Co więcej, używają tego dużo lepiej, szybciej i skuteczniej. W niektórych misjach, postój w jednym miejscu dłużej niż 10 sekund grozi podpaleniem lub nawet podpaleniem na śmierć.

Skończyło się także chowanie po kątach z miotaczami ognia pod pachą. Wrodzy agenci nie patyczkują się z Tobą, lecz odpalają dwie szybkie serie z broni Gaussa i następny proszę! Atmosfera gęstnieje w miarę poznawania misji, choć znam wielu którzy nadal nie wiedzą jeszcze o co biega w pierwszym, czy drugim scenariuszu. Chylę przed nimi jednakże głowę, jako że najzwyczajniej w świecie to olali i przerzucili się na inne programy - na których brak ostatnimi czasy nie narzekamy.

Wracając jednak do Syndicate - ludzie, to się daje skończyć, nawet dość łatwo i bezboleśnie (tydzień, dwa tygodnie gry). Przede wszystkim zaopatrzcie swoich pupili w dwa zestawy medyczne, dwa lasery, dwa mini - guny, oraz gadgety w stylu skanerów, perswadotronów i innych radiostacji. I od razu podpowiedź - w pierwszej misji poślij agenta nr.4 (włącz mu wszystkie trzy dopalacze) pod barierkę, załącz broń Gaussa i zgrzej prządnie blokujący pojazd. Następnie przełącz się na laser, uaktywnij pozostałych agenciorów i po kolei wykończ pozostałych jeszcze przy życiu śmieciarzy. Adios!

Nie ma co jednak ukrywać, że im dalej w las, tym więcej piany na ustach. W wielu misjach po prostu odechciewa się śpiewać, gdyż siła moralna szwadronów wyposażonych w broń Gaussa i lasery, jest większa od niejednej pięści. Cierpi na tym nie tylko otoczenie, ale także niewinna myszka, a czasem i klawiaturze się dostanie. Na to nie ma jednak rady - raz oni Ciebie, raz Ty ich.

Metody ograniczenia własnych strat są rozmaite. Wyjątkowo skuteczna jest obrona pasywna, co jak sama nazwa wskazuje ogranicza się do stania w miejscu z (tu was zaskoczę) uaktywnionymi laserami. Większość agentów udaje się wychwycić zanim podejdą na odległość strzału. Ale strzeż się pochopnych ruchów - każde przemieszczenie spowalnia refleks Twoich podopiecznych, również czas wyczerpuje zapasy sterydów, które pobudzają biocyborgów. Bądź więc szybki a jednocześnie powolny (wyrażam się jasno jak podręcznik szkolny).

Wojskowi i policjanci, zostali w porównaniu z poprzednią wersją, znacznie lepiej wyposażeni. Wbrew pozorom często Ci to ułatwia zadanie, ponieważ z każdego trupa odzyskujesz użyteczne uzbrojenie. Zawsze możesz z niego skorzystać w czasie misji (oczywiście nie z trupa), bądź też sprzedać po jej zakończeniu.

Dziwisz się pewnie, gdy wspominam o handlu sprzętem. Pamiętaj jednak, że każdy nalot kosztuje 50.000, strzał z broni Gaussa około 10.000, ładowanie lasera podobnie. I skąd będziesz brał na to kasę - jeśli przypadkiem nie jesteś kobietą, to przecież nie urodzisz. Same podatki nie wystarczą nawet na zwykłe ładowanie laserów, nie mówiąc już o kosztownych akcjach przy użyciu lotnictwa. Tak więc jesteś praktycznie i niepraktycznie skazany na sprzedawanie wszelkich znalezisk.

Oceniając globalnie dołączone do gry misje, są one w mniejszym lub większym stopniu beznadziejne. Ich skala trudności graniczy z absurdem, występuje zero nowych motywów rozrywkowych (tylko zabijanie, odijanie, dobijanie i porywanie), zero nowych motywów graficznych, muzycznych itd. Gra jest więc z góry skazana na fanatyków, którym życzę Wesołych Świąt i wysokich odlotów.

Lo'Ann

Dystrybutor:
IPS Computer Group
Firma:
Bullfrog Productions Ltd.
Rok produkcji: 1993
Komputer: PC CD
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC):
Sound Blaster/PRO/16
Minimalne wymagania (PC):
386 + 4 MB RAM,
CD - ROM, mysz, MS - DOS 5.0
Cena (PC - CD): 695.400 zł



1 Syndicate 

2 Harpoon II 

Harpoon II

Swojego czasu opisywałam w Top Secret znakomity program strategiczny, o dźwięcznej nazwie Harpoon. Jak wielu z was zapewne pamięta, symuluje on w uproszczony sposób przebieg ewentualnego konfliktu zbrojnego pomiędzy siłami NATO a nie istniejącym już Układem Warszawskim. Program ten jest na tyle dobry, że przy jego pomocy znany autor techno - thrillerów, Tom Clancy, napisał całkiem porządną książkę "Czerwony Sztorm".

Jak to często w świecie gier bywa, po pierwszej części przychodzi druga, trzecia itd. Tak więc zgodnie z tą regułą, pojawił się Harpoon II, działający już tylko (!) na karcie SVGA, wymagający driverów VESA, komputera 386 z 4 MB RAM i programu do optymalizacji pamięci. Harpoon II jest na tyle wybredny, że dołączono do niego specjalne narzędzie o nazwie RECON, którego zadaniem jest pomoc w ustawieniach w plikach systemowych oraz wykonywanie dyskietki startowej.

Wygląd ekranu w porównaniu do starszej wersji gry, zmienił się całkowicie (co widać na dołączonych zdjęciach). Więcej jest różnorodnych okienek, które mają być pomostem pomiędzy użytkownikiem a komputerem. Główną pozycję zajmuje niezmiennie mapa taktyczna, gdzie umieszcza się wszystkie interesujące gracza obiekty: statki, samoloty, łodzie podwodne, rakiety itp, wraz z informacjami o kursie, prędkości i wysokości (jeżeli są znane).

Dalej cała grupa pomniejszych okienek, takich jak: aktualne informacje, dane grupowe i jednostkowe oraz wszystko, co dotyczy czasu gry. Istnieje także możliwość otworzenia dodatkowych okienek, ale nie dość, że zwalnia to szybkość działania Harpoona, to jeszcze zajmuje miejsce, którego w rozdzielczości 800x600 nie ma zbyt wiele.

Harpoon II posiada nieporównywalnie większe możliwości skonfigurowania gry, niż pozwalała na to poprzednia wersja. Monstrualny jest przede wszystkim SETUP, gdzie ustawia się rozdzielczość (640x480, 800x600, 1024x768 oraz 1280x1024!!), kartę muzyczną wraz z jej parametrami (DMA, IRQ itp), opcje mapy (zaznaczenia głębokości wody, wysokości lądu, trasy okrętów, strefy zagrożenia, linie długości i szerokości geograficznej itd), opcje okna wiadomości (wybór wiadomości, które chcesz odbierać), opcje dotyczące personelu (zarządzanie nawigacją, uzbrojeniem, formacjami okrętów i tworzenia osłony lotniczej). Te ustawienia nie są jednak jeszcze wszystkim - dodatkowo dochodzi kilkadziesiąt opcji w samym programie.

Do Harpoon II dołączono tylko jeden BattleSet, zawierający około 20 scenariuszy. Tym razem jednak nie są to kolejne potyczki pomiędzy wrogami NATO a niezwyciężoną Ameryką (tylko jedna misja NATO vs Russia). Większość scenariuszy to bitwy na małą skalę - o panowanie na morzu, w powietrzu i pod wodą, prowadzone przez Izrael a OWP, Argentynę i Wielką Brytanię, Chile i Peru... Dzięki temu Twoje siły są zwykle bardzo ograniczone, jako że państwa te specjalnym arsenałem wojennym nie dysponują (no może z wyjątkiem Izraela i WB). Jeśli chcesz sobie więcej postrzelać, musisz poczekać na BattleSet 2, który jak wieść gminna głosi, będzie obfitował w wiele rozbudowanych misji.

Ogólna grywalność Harpoon II jest po kilkunastu dniach nadal niewielka. Dosyć mocno brakuje instrukcji, która wyjaśniłaby kilka trudniejszych motywów - część operacji komputer wykonuje sam, zupełnie nie wiadomo dlaczego. Poza tym, magicznie ukryte pod postaciami ikon są takie instrukcje jak łączenie/rozdzielanie grup, czy patrolowanie przez samoloty (może w ogóle je wyeliminowano?).

Z drugiej strony, program jest oczywiście dużo ambitniejszy niż poprzednia wersja (nie tylko dlatego, że zajmuje 19 MB). Dołączono kilka lekcji, uczących posługiwania się ikonami, a także rozpracowywania łodzi podwodnych, wykreślania kursu, dobierania szybkości i używania czujników. Wszystkie operacje wydają się być bardziej zbliżone do realiów dzisiejszych sił zbrojnych, choć ogólny sposób grania jest identyczny jak w starym Harpoonie.

Na zakończenie warto wspomnieć kilka słów o sprzęcie, na którym Harpoon II czuje się najlepiej. Otóż na 386 DX/40 w rozdzielczości 640x480 (nieciekawa), grałem całe 30 minut a następnie zwymiotowałem. Szybkość działań, jak się domyślacie, nie jest zbyt wielka, więc przesiadłem się na czystej krwi 486 DX/50 (w rozdzielczości 800x600) i... coś się zaczęło dziać, ale nadal nie było to do końca to, co lwy lubią najbardziej. Konkludując: bez 486 DX, nie ma się co na Harpoon II napalać. Szkoda nerwów - uruchom lepiej starą wersję, dla której 386 DX jest cudem techniki.

Lo'Ann

Producent: Three - Sixty Pacific
Rok produkcji: 1994
Komputer: PC 386, 4MB RAM, SVGA (+ driver vesa), Sound Blaster/PRO/16, mysz, DOS 6.0 lub QEMM



Black Sect

Nareszcie coś z pogranicza horroru i sensacji. Gra, która zachwyci głodnych rozrywki komputerowych Sherlocków. Tak, to naprawdę rozrywka dla tych, co lubią jak na początku nie wiedzą co się dzieje, aby później odkryć zagadkę np.: ginących świnek skarbonek.

Jako podróżnik - detektyw ciągle zapracowany, nigdy nie mający chwili czasu dla siebie, postanowiłeś oderwać się od roboty i wyjechać na wakacje. Gdzie? No, do takiej cichej, małej wioseczki, gdzie jedynym zajęciem jakie mogłoby Cię zaabsorbować byłoby picie piwa. Niestety, jak to w życiu bywa, wioska owszem wyglądała tak jakbyś tego chciał, ale gdy do niej dotarłeś okazało się, że ktoś Ci ukradł walizkę. Oczywiście w bagażu było wszystko, co jest potrzebne wczasowiczowi, czyli pieniądze, dokumenty, lizak oraz otwieracz do kapsli. Czy powiedziałem, że wioska wyglądała tak jak byś tego chciał? Jeżeli tak, to było to tylko pozorne wrażenie. Po małym spacerku okazało się, że nad tym sielankowym miejscem wisi coś groźnego i tajemniczego, co mogło oznaczać tylko jedno... nie będziesz pił tu spokojnie piwa!!! I to było najbardziej przerażające. Cały urlop miał trwać, aż cztery dni, z czego zostały Ci już tylko trzy do powrotu do pracy.

Cóż, wszystko wskazywało na to, że będziesz musiał ruszyć swoją mózgownicą, aby wyjaśnić tajemnicę wioski. No, takie małe incydenty, jak: karczmarz nie chcący nic dawać na kredyt, wiszący niedaleko od wioski na drzewie facet, cmentarz, gdzie koło północy pojawia się dziwnie ubrany na czarno gość, rolnik zagradzający wejście do jaskini i jeszcze kot, łasica oraz upierdliwy kataryniarz, grający wciąż tę samą melodię. Przede wszystkim jednak fakt, że nie mają tu ani kropli piwa (oooo!).

Gra zrobiona jest w całkiem ładnym tajemniczym klimacie, który można spotkać na każdym niemal kroku. Grafika może nie rewelacyjna, ale spełniająca swoje zadanie - może być. Muzyka czasami ładna, a czasami wręcz nużąca - zależy, w którym momencie. Scenariusz gry muszę przyznać, że ciekawy - a swoją drogą jak to się stało, że wielu ludzi (graczy) nawet nie zauważyło jej istnienia - powodem była chyba francuskojęzyczna wersja gry.

Cóż mogę dodać, chyba tylko tyle, że gra zroblona jest w wakacyjnym klimacie, co sugeruje jej przydatność w krótkie letnie wieczory. Zamiast szukać mocnych wrażeń w telewizyjnych przygodach Pana Samochodzika, zagraj w BLACK SECT, naprawdę warto!

EMILUS

BLACK SECT

Lokhorn '93



Amiga, PC



The Last Einhof



Wakacje trwają i wydawać by się mogło, że nie jest to najlepszy czas dla producentów gier - wszak mamy wiele innych rozrywek poza komputerami - choć żadna nie jest tak pasjonująca, no może jedna, góra dwie... A jednak zrobiono kilka bardzo fajnych gier, których opisy widzicie, mamy nadzieję, na okolicznych stronach. Nic jednak nas tak nie ucieszyło, jak "The Last Einhhof", najczadowniejsza gra lata.

Cóż to jest? - spytacie. Strzelanka - odpowiadamy, ale nie taka zwykła. Otóż jej tematem jest PIWOOOOO (nie dziwcie się, ten tekst jest pisany podczas trzydziestoparostopniowych upałów)! Fabuła jest następująca: dawno, dawno temu etc. piwo było robione tylko przez małe browary, w małych seriach. Co za tym idzie, smakowało rewelacyjnie. Niestety przyszedł kryzys i niektóre z nich zaczęły produkować rozmaite sikacze ("Krölewicz"?!). Kryzys minął, a konkurencja dalej działa chamsko i nie fair - zdarza się to niestety nie tylko w branży piwnej... Trzeba coś z tym zrobić. I ta bezosobowa forma jak zwykle odnosi się do Ciebie. Tak oto zaczyna się Twoja wielka walka o Najważniejsze Sprawy w Życiu Człowieka.

Jako się rzekło, gra jest strzelanką w klasycznym systemie widoku z góry. Zamiast statku mamy butelkę piwa, zaś przeciwników wyobrażają też rozmaite piwne gadżety, jak skrzynki, kufle, butelki, podkładki pod butelki, kapsle i inne takie. Poza innymi takimi są jeszcze inne nie takie, m. in. lokomotywy z wagonami, zamki czy... Packman od czasu do czasu przemykający u dołu ekranu. Zresztą takich zabawnych analogii jest w tej grze więcej: podkładki pod piwo latają po ekranie całkiem jak piłki w "Pangu" zaś kufle ustawiają się w rzędy i przez moment mamy "Space Invaders".

W trakcie walki nie możemy w żaden sposób podrasować posiadanej broni, natomiast po ukończeniu danego etapu przenosimy się do sklepu, gdzie możemy sobie dokupić rozmaite gadżety w postaci dodatkowych butelek (polecamy pierwsze dwie od lewej) czy lepszego uzbrojenia własnej.

Grafika i animacje są niestety cieniutkie, trącąc na kilometr językami nie do końca przeznaczonymi do pisania "poważnych" gier. Pomińmy to jednak milczeniem, a wspomnijmy o muzyce i efektach dźwiękowych. Otóż są one rewelacyjne i tyle. Całe mnóstwo digitalizowanych gadek, intro z niesamowitymi fanfarami, radosna bawarska pioseneczka na początku pierwszego etapu, pijackie śmiechy po utracie życia i "That's all, folks! " wypowiadane przez Porky'ego (prosiak z "Królika Bugsa", jeżeli ktoś, o zgrozo, nie wie) przy wychodzeniu z gry. Słowem czad, wszyscy macie obowiązek przynajmniej usłyszenia, co ta gra wyrabia, chyba że ktoś nie ma Blastera - jeśli tak, to niech sobie od razu daruje.

Z uwagi na genialny temat, całkowicie odlotową muzykę i formę nabywania gry (jest to freeware, czyli można kopiować za darmo) "The Last Einhhof" powinien się Wam spodobać równie, o ile nie bardziej niż nam.

jasny Alex & pełny Gawron

Traffic Department 2192





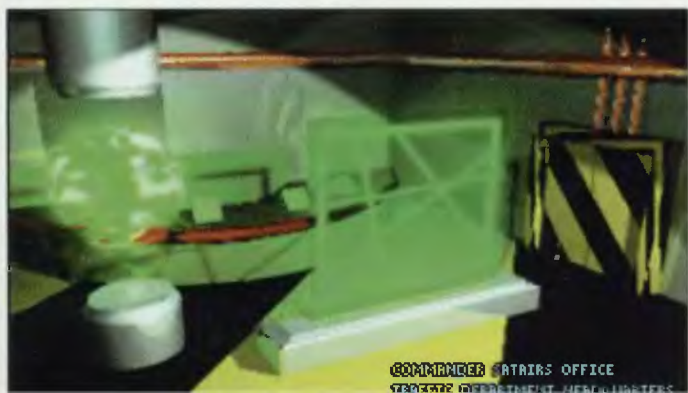
Niezadowolona z rządów Ziemian część tubylców z planety Seche postanowiła zabawić się nieco wszczynając wojnę domową. W jej prowadzeniu pomogły hoverskidy - szybkie, zwrotne i zużywające mało energii pojazdy, które, odpowiednio uzbrojone, stanowiły śmiertelną broń. W efekcie prowadzonej przez powstańców polityki terroru ludność planety odwróciła się od nich, co zresztą było gestem bez znaczenia, bowiem społeczne poparcie nigdy nie interesuje rewolucjonistów. Okazało się, że jedynym organizmem zdolnym do ochrony spokoju jest departament ruchu drogowego. Jego pracownicy szybko zdemontowali ze swoich hoverskidów radary, zamontowali na ich miejsce działka i wyrzutnie pocisków i toczyli twardą walkę z siłami chaosu. Jednym z pilotów była Marta Velasquez, osoba 35-letnia, choć wyglądająca na góra dwadzieścia wiosen. Velasquez była piękna jak się zowie, niestety, chyba jej się coś porobiło z głową na okoliczność bycia światkiem śmierci ojca, też pilota, zestrzelonego przez powstańców przed samym swoim domem. Słowem, Velasquez była twarda i nieprzystępna. Była też najlepsza w swoim fachu.

A teraz niespodzianka, drodzy koledzy męscy szowiniści. W tej grze będziemy kierowali poczynaniami osoby płci niewątpliwie piękniejszej, choć niektórzy twierdzą, że też niższej. Co to właściwie jest? Otóż strzelanka, to jednak wszystkiego nie wyjaśnia.

Gra się prosto. Statek widać od góry, i może się on przemieszczać we wszystkich kierunkach, po całym obszarze znajdującym się pod jurysdykcją Velasquez. Z uzbrojenia mamy działka i rakiety tych drugich jest ograniczona liczba. Zmiany pomiędzy rodzajami broni dokonujemy klawiszem "Tab". Jeżeli ktoś chce z nami pogadać, załatwiamy to za pomocą klawisza "F6", służącego do obsługi videofonu. "F5" to mapa, "Alt" - noktowizor, zaś "Ins" - dopalacz, na chwilę mocno przyśpieszający pojazd. Poruszamy się kursorami, strzelamy spacją. Żeby się nie pogubić, mała kreseczka wskazuje nam aktualny cel, przy czym jeśli jest czerwona, to cel należy zniszczyć, jeśli zielona - konwojować, zaś gdy niebieska - to właśnie należy wrócić do bazy. Interesująco rozwiązano problem trafień. Otóż są one absorbowane przez osłonę, która oczywiście słabnie. Co prawda później zostaje zregenerowana, trwa to jednak trochę czasu. Gdy oberwiesz całą serię i osłona już nie hamuje pocisków, zaczynają Ci one rozwalać pancerz. Stany osłony i pancerza są podane w lewym dolnym rogu w postaci pasków.

Grafika "TD2192" jest fajna, muzyka niezła, grałność przyzwoita. Jednak jest to gra wyjątkowa, a to za sprawą fabuły. Kolejne misje są rozdzielane scenami rozmów, odpraw i pogadanek. Ich język jest ostry, zaś tworząca się całość zabawna (szczególnie sposoby jakimi Velasquez spława zalotników) i wciągająca niczym dobra książka!

Alex & Gawron



Vroom



Ta gra nie nazywa się wcale "F1" jak podają niedouczeni pseudodziennikarze. Nazywa się "Vroom" i jest jedną z amigowych produkcji przeniesionych na PC - ty. O ile na Amidze nie było to coś szczególnego, to jak dla naszych maszynek jest to gra godna uwagi, bowiem mamy tutaj do czynienia z umiejętnym połączeniem symulatora jazdy samochodem (takiego jak choćby "Grand Prix") z typową zręcznościówką samochodową (np. kolejne "Lotusy").

Na początku dokonujesz wyboru, jak będziesz jechał: można grać na punkty, potrenować i wreszcie pojechać w pucharze świata. Gra na punkty nie jest specjalnie interesująca, więc najpierw trochę potrenujcie, a potem do wozów i walczyć o puchar. Po wyborze rodzaju konkurencji wybieramy jeszcze styl: można więc samemu, można w wersji "Turbo" (szybciej, trudniej i po węższych drogach), można na dwóch (podzielony ekran), tak z drugim człowiekiem, jak i z komputerem. Gdy jedziemy w pucharze lub na treningu, należy dokonać wyboru tras do przejechania, robi się to klawiszem "Alt", zaś zatwierdza "Enterem". Teraz jeszcze samochód - można zmienić spoiler (co zwiększa prędkość maksymalną, ale też zmniejsza przyczepność), można wybrać rodzaj skrzyni biegów (automatyczna jest tylko dla orłów), wreszcie - rodzaj opon: twarde zapewniają słabszą przyczepność, ale rzadziej je trzeba zmieniać. I lądujesz na torze.

Samochód widać z około metra nad głową kierowcy. Poruszasz go standardowo, kursorami. Zderzenie z przeszkodami terenowymi niczym Ci nie grozi, natomiast powoduje spadek prędkości do zera i konieczność odczekania chwili, nim samochód wróci z powrotem na tor. Podobnie zderzenia z innymi wozami kończą się tylko na zmniejszeniu prędkości. Twój bolid idealnie trzyma się drogi, i co za tym idzie, wchodzi w zakręty bez poślizgów, nawet gdy jedziesz z dużą szybkością. W czym więc problem? Ano w prędkości. Chyba żadna gra nie oddawała tak dokładnie olbrzymiej szybkości, jaką osiągają bolidy Formuły 1. Po prostu trzeba być cały czas straszliwie skoncentrowanym, by nie wylądować na jakimś drzewie w efekcie zbyt późno rozpoczętego manewru.

Należy jednak zaznaczyć, że "Vroom" ma też symulatorowe cechy. Tak więc opony zdzierają się, co zresztą czuć w postaci wstrząsów na zakrętach, zaś nadmiernie żyłowany silnik zaczyna odmawiać posłuszeństwa - obie te dolegliwości usuwamy w boksach ustawionych przy drodze.

Dane o stanie opon i silnika, czasie jazdy: łącznym, tego okrążenia i najlepszego okrążenia, stracie do pierwszego miejsca (lub przewadze nad następnym konkurentem) i plan całego toru widać w listwie na górze ekranu.

"Vroom" to naprawdę świetna gierka: animacja jest genialna - płynna i niesamowicie szybka, muzyka niezgorsza, pomysł bardzo dobry. Chyba przy żadnej grze samochodowej nie ubawiliśmy się tak dobrze.

Alex & Gawron

Network & Rac Rally



W poprzednim numerze napisaliśmy o tej grze w przeglądzie samochodów. Jednak warta jest ona nieco dokładniejszego opisu i z tej racji zajmiemy się nią ponownie.

Otóż "Rally" jest symulatorem jazdy samochodem, który wyróżniają od innych dwie rzeczy: temat i oprawa graficzna. Mianowicie tym razem nie będziemy startować po raz kolejny w "F1" czy "Indy" lub jakimś szalonym wyścigu gangów samochodowych, lecz w klasycznym, zwykłym rajdzie. Zaś jeżeli chodzi o grafikę, to jest to pierwsza próba tworzenia jej w całości w oparciu o raster, baz żadnego udziału wektorówki. Efekty nie są jeszcze oszałamiające, ale już całkiem przyzwoite. Zacznijmy jednak od początku.

A na początku jest oczywiście intro - całkiem ładne digitalizowane filmiki - i potem menu. Pozwala nam ono na wybór samochodu, ustawienie opcji, trening, wpisanie się na listę zawodników i kilka innych, oczywistych rzeczy, jak np. kontynuacja wyścigu czy rozpoczęcie nowego.

Jeżeli chodzi o samochody, to jest ich cztery, różnice zaś pomiędzy nimi są niezbyt odczuwalne, niemniej jednak polecamy Escorta, na którym jeździło nam się najlepiej.

Opcje pozwalają m. in. na wybór automatycznej skrzyni biegów i hamulca obsługiwanego przez komputer. To drugie rozwiązanie polecamy początkującym, gdyż pomaga na zakrętach.

To to jedziemy! Należy pamiętać, iż mamy do czynienia z rajdem. Oznacza to, że klasyfikacja tworzona jest na podstawie czasu przejazdów odcinków specjalnych (OS), których jednego dnia pokonuje się kilka. Aby sobie nie przeszkadzały, samochody startują w odstępach, więc jeśli Cię ktoś wyprzedza, to na pewno nie jest dobrze. Pomiędzy kolejnymi OS - ami jedzie się normalnie, jednak należy dotrzeć na miejsce w określonym czasie, więc na naprawy pozostaje go niewiele.



Nim opowiemy o technice jazdy, trzeba jeszcze wspomnieć o oponach, które są w czterech sortach: na nawierzchnię twardą, zwykłe, na deszcz, na drogi gruntowe i na śnieg. Przed każdym przejazdem widać, jakie będą warunki i odpowiednio do nich należy dopasować opony.

W trakce przejazdu pilot informuje głosem o przebiegu najbliższego odcinka trasy, pokazują aię też odpowiednie "magiczne" znaczki, najpewniej jednak jest bazować na planie widocznym u dołu ekranu.

Największą trudnością w grze jest pokonywanie zakrętów. Wypadnięcie z trasy nie grozi czymś strasznym, ale powoduje stratę kilku sekund, a to dużo. Tak więc należy wchodzić w zakręty z dość dużą prędkością (jaka jest optymalna, obadajcie grając z automatycznym hamowaniem) i dodać gazu dopiero przy wychodzeniu z niego. Pamiętajcie też, że po ostrym skręcie trzeba będzie "odbić" kołami w drugą stronę, bo wylądujecie na poboczu!

To trzy, dwa, jeden, muzyka, muzyka, jedzieeemyyy!!!

Alex & Gawron





SUPER SKI III



Francuzi też potrafią robić gry! Trzecia część "Super Ski" jest naprawdę urzekająca. Warto ją zobaczyć i w oczekiwaniu na nadchodzącą zimę i saneczkowe szaleństwo na pobliskim pięciometrowym pagórku, nazywanym przez niektórych hydroforem, wystartować w prawdziwych zawodach.

Menu główne atakuje nas mnogością okienek i ikon. Trzy ikonki na dole oznaczają (od lewej) liczbę graczy, rodzaj rozgrywki i stopień trudności (im bardziej stok stromy, tym trudniej). Jeżeli chodzi o rozgrywkę, to można potrenować, wystartować w olimpiadzie (kolejność jest ustalana w oparciu o klasyfikację medalową) i wystartować w pucharze (ranking tworzy się na podstawie wartości punktowej miejsca, które się zajęło), gdzie po zakończeniu sezonu można awansować do wyższej "ligi". Puchar może dotyczyć tak wszystkich dyscyplin, jak i tylko jednej. Ikonki na górze obsługują konfigurację na sprzętową i operacje dyskowe, zaś po bokach - rodzaje konkurencji. No właśnie, w co można się zabawić?

ZAJAZD

Polega na tym, by jak najszybciej znaleźć się na dole trasy, należy mieścić się w bramkach (szerokich, nie ma problemów) wyznaczanych przez czerwone i niebieskie chorągiewki. Polecamy narty nr.3 dla początkujących i nr.4 dla zaawansowanych.

SLALOM GIGANT

Mieszanka slalomu i zjazdu. Bramki (wyznaczone tym razem przez chorągiewki tego samego koloru), są węższe i wredniej ustawione, ale nie wolno zbytnio zwalniać, należy cały czas pamiętać o zachowaniu odpowiedniej prędkości. Narty numer 2 dla wszystkich i 3 - dla orłów.

SLALOM

Tutaj musimy wjeżdżać w bramki też w tym samym kolorze, ale ich ustawienie nie pozwala na jakiekolwiek rozpędzenie się. Jeździmy na nartach nr 1 i o innych nie myślimy.

Ogólnie technika jazdy przy slalomie sprowadza się od jeżdżenia "oszczędnego" - wchodzimy w bramki przy samych chorągiewkach, wykonujemy tylko łagodne zakręty. Nie wolno jeździć szerokimi łukami - to strata czasu, a i tak nie pomieścicie się w bramkach.

ZJAZD NA SNOWBOARDZIE

Podobny do zwykłego, ale tym razem chorągiewki są inne, ścięte w jeną stronę i właśnie z niej należy je omijać. Z tego ograniczenia wynika fakt (obowiązujący w obu konkurencjach z użyciem tego sprzętu), że przy popełnieniu błędu nie wykonujemy żadnych ruchów i jedziemy prosto aż do następnej chorągiewki. W przeciwnym razie (jeżeli po błędzie skręcisz), to zaczniesz przejeżdżać bramki na odwrót, czyli po tej stronie, po której akurat nie wolno. Decha nr 3, ale można próbować na 4, bowiem snowboardy są całkiem zwrotne.

SLALOM NA SNOWBOARDZIE

To samo, co zjazd, jeno chorągiewki gęściej. Chyba najtrudniejsza dyscyplina ze wszystkich. Polecamy dechę nr 1 i nic poza tym. Technika jazdy - patrz slalom.



SKOKI NARCIARSKIE

Tę dyscyplinę wszyscy chyba znamy najlepiej. Naszym zawodnikiem kierujemy za pomocą klawiszy "góra" i "dół", którymi zmieniamy sylwetkę jego ciała i wskazania odpowiedniego wskaźnika w lewym górnym rogu, który pokazuje nam jaka ta sylwetka właśnie jest. I tak na początku pochylamy gościa (góra), przy dojeździe do progu trzeba go wybić (czyli dół, ale z wyczuciem, bo zmiana nie następuje od razu), w trakcie lotu cały czas dół i przed lądowaniem "góra" aby ustał na nogach. Żeby było ciekawiej, strzałkami w bok można zmieniać punkt, z którego obserwujemy naszego skoczka, co zresztą niewiele pomaga, ale jak ktoś lubi...

Tak wygląda charakterystyka konkurencji, warto ją jednak uzupełnić jeszcze kilkoma szczegółami. Po pierwsze, wspominaliśmy tutaj o numerach nart (lub snowboardów), bowiem zawsze przed jazdą można dokonać ich wyboru. Ogólna zasada jest taka, że im dechy krótsze, tym wolniejsze i bardziej zwrotne. Także przed jazdą dokonuje się też wyboru trasy, jest ich cztery i najłatwiejsza jest zielona a najtrudniejsza - czarna.

W trakcie przejazdu opuszczenie bramki kończy się doliczeniem karnych sekund, zaś wjechanie na chorągiewkę lub rosnące po bokach drzewka - efektownym upadkiem i powrotem na trasę po chwili.

Warto kilka słów poświęcić graficznej stronie tego programu, jest ona bowiem wielce interesująca. Otóż w całej grze pojawiają się przepiękne, digitalizowne zdjęcia, zaś samo rozgrywanie konkurencji też jest zrealizowane bardzo ładnie. Otóż naszego zawodnika widzimy z kamery pościgowej, od tyłu. Całość grafiki jest rastrowa, nie wygląda to co prawda jak "Doom", ale przyzwoicie, choć animowane jest tylko okienko na środku ekranu. Dodatkowo autorzy zadbali o szczegóły i względny realizm jazdy. Spod nart przy ostrych zakrętach sypie się śnieg, w slalomie można zawadzić o chorągiewkę, tak jak się to w rzeczywistości zdarza, zaś po skokach narciarskich zawodnik wyhamowując potrafi zatrzymać się dopiero na bandzie oddzielającej go od publiczności.

Do tego dochodzi całkiem przyzwoita muzyka i efekty: okrzyki sędziów przy omijaniu bramek, oklaski publiczności, zgrzyt śniegu uciekającego spod płóz i inne ciekawostki. Całość gry jest niezwykle efektowna w związku z czym można sobie odświeżyć zimowe wspomnienia (odświeżanie wspomnień to się w ogóle przydaje) i pograć, co doradzają Wam

Alex & Gawron







Epic Pinball pack III

Wygląda na to, że pinballe już zaczynają nam się nudzić. Nadprodukcja gier tego rodzaju musiała się zakończyć tak właśnie. Niemniej jednak kolejna czwórka stołów do "Epic Pinballa" przykuła naszą uwagę. Zobaczmy więc, co tym razem wyprodukowala firma "Epic Megagames".

Jeżeli chodzi o sprawy techniczne, to nie zmieniło się nic. Zestaw można dołączyć do poprzednich. Grafika i obsługa pozostały nie zmienione. Nie można w żadnym razie mówić jednak o nudach. Autorzy urozmaicili stoły, pojawia się tam kilka naprawdę ciekawych rozwiązań, poprzednio nie widzianych przez nas ani w grach tego typu, ani nawet "w naturze". Aby Wam to unaocznić, omówmy poszczególne stoły.

CYBORGIRL

Tym razem jednak należy ożywić elektryczną panienkę, zapewne towarzyszkę życia dla "Androida" z pierwszego zestawu. Stół ten jest niezwykle ciekawy. Po pierwsze, bila może wypaść z niego tylko z prawej strony (lub oczywiście pomiędzy łapkami), z lewej strony jest dziupla. Po drugie, w lewym górnym rogu są niby - tunele - maszyna wie, do jakiej głębokości bila wleciała w taki tunel i w zależności od tego otrzymujesz odpowiednią liczbę punktów, zaś gra toczy się dalej. Nad tymiż tunelami jest też niezwykłego kształtu rampa - też nowość. Zachowanie bili wskazuje, że została tam zmieniona grawitacja.

PANGEA

Kolejny efekt popularności "Parku Jurajskiego". Stół ten jest bardzo trudny i wyraźnie niedopracowany. Cała gra skupia się wokół kilku ramp. Gdy bila je przeleci, dostajesz punkty i zapalają się inne rampy. Poza tym są tylko dwa zestawy kart i jedna dziupla. Ciekawostką jest dziuplo - grzybek - normalnie odbija biłę, jednak może ona zostać do niego wrzucona od góry, po rampie. Mimo to ten stół nie wygląda zbyt dobrze.

SPACE JOURNEY

Chyba najlepszy z całego zestawu, cały zagracony rozmaitymi rampami. Tematem jest podróż międzyplanetarna po układzie słonecznym. Znakomite jest wszystko: nisko położone rampy, "skrzyżowanie" na którym bila może polecieć w różne strony. Grawitacja jest dość mocno zmieniona, bila lata "od czapy", ale na szczęście są to zmiany korzystne.

TOY FACTORY

Tym razem rzecz się dzieje w fabryce zabawek, całość jest utrzymana w konwencji mocno zabawowej. Kilka ramp, trzy łapki i inne gadżety czynią ten stół całkiem przyjemnym. Niestety też jest nieco niedopracowany, inaczej mówiąc, bila wylatuje z niego zbyt często, niezależnie od starań gracza.

Zestawik ten jest niczego sobie i o ile ktoś jeszcze całkiem się nie zniechęcił, powinien go obejrzeć - tchnie on czymś nowym, a nie wtórnym podejściem do tematu, jakie znamy choćby z "Pinball Dreams II" (i tu bym się z Wami nie zgodził - S. H.; to przejdźmy tam - A&G).

Alex & Gawron



Empire Soccer '94





Gdy piszemy ten tekst, Mistrzostwa Świata w USA jeszcze trwają. Trudno wyczuć, kto będzie mistrzem, ale stawiamy, że Brazylia lub Niemcy. Wypada też mieć nadzieję, że firmy software'owe z USA zainteresują się piłką bardziej, niż mieszkańcy tego kraju, bo inaczej nici z marzeń o nowych dobrych grach. Ale my tu gadu - gadu a trzeba Wam przecież przedstawić nową grę piłkarską: **"Empire Soccer 94"**.



Zagrać można sobie w Mistrzostwach Świata, meczu pokazowym albo treningu. Mistrzostwa rozgrywane są tak, jak w rzeczywistości, z dobrym przybliżeniem zgadzają się nawet składy grup eliminacyjnych. Różnica pomiędzy treningiem a "pokazówką" jest taka, że w pierwszym z przypadków nie wybierasz konkretnych drużyn a określasz poziom ich gry.

Po dokonaniu wyboru przechodzisz do menu pozwalającego dokładniej przygotować drużynę do meczu. Wybierasz więc ustawienie, czas gry, poziom bramkarza oraz specjalną właściwość, jaką będą posiadali Twoi piłkarze. Może to być np. gwałtowne przyśpieszenie, genialny drybling czy strzał.

Ustawiasz, co chcesz i wysyłasz zawodników na zieloną trawkę. Przed meczem następuje losowanie stron gry (aby wybrać orła lub reszkę używaj strzałek w bok) i gramy.

W grze kontrolujesz poczynania zawodnika znajdującego się najbliżej piłki, przynajmniej teoretycznie, bo dzieją się czasem dziwne rzeczy. Kierunek jego biegu ustalasz strzałkami, zaś zachowanie - przy pomocy dwóch klawiszy (możliwych do przedefiniowania, wstępnie "Enter" i prawy "Shift"). Pierwszy załatwia kopnięcia, im dłużej go przytrzymać, tym uderzenie silniejsze. Gdy piłka jest w powietrzu, można uderzać z przewrotki. Drugi klawisz służy do wślizgów, gdy piłka toczy się po ziemi i uderzania głową, gdy jest ona w powietrzu. Piłka jest przez zawodników klejona bardzo słabo, więc z kręceniem kółeczek należy uważać.

Wejścia wślizgiem kończą się najczęściej odgwizdaniem faulu i, w około 50% przypadków, żółtą kartką. Zawodnik zostaje wyrzucony z boiska tylko za drugi żółty kartonik.

Pewniej metody na strzelanie bramki nie ma. Sktkują dość często potężne strzały spoza linii pola karnego, sprawdza się nieśmiertelna metoda biegu z piłką na bramkę z rogu pola karnego. Zresztą "Empire Soccer 94" jest dość dziwną grą - z jednej strony nie piłka nie klei się, z drugiej - zawodnicy biegają powoli - nie ma w tym za grosz dynamiki. Autorzy mieli kilka ciekawych pomysłów (strzały z przewrotki, automatyczne dryblingi, naturalne zachowanie się bramkarza), cóż jednak z tego, kiedy pozostaje wspomniany wyżej mankament. Co nie zmienia faktu, że z uwagi na zabawną oprawę graficzną tej gry oraz niezłą gralność warto się z nią zapoznać, co my sami czynimy w oczekiwaniu na Mistrza Świata.



Alex & Gawron





Heimdall II



Producenci pierwszej części Heimdalla obliczyli sobie szybko zyski ze sprzedaży gry i doszli do wniosku, że można by zrobić kontynuację tej przygodówki. I chwała im za to! A dokładniej za to, że udało im się tego dokonać w stu procentach. Tym razem Heimdall został wysłany przez bogów na podróż między częściami świata. Umożliwią mu ją części potężnego, magicznego Świętego Amuletu, które otwierają bramy do sześciu odległych krain - zwanych ogólnie jako Yggdrasil. Bramy te znajdują się w Sali Światów, w której zaczynasz swoją przygodę. Bogowie dali Ci możliwość zmiany wcieleń. Oznacza to w praktyce, że Heimdall podróżuje jako jedna osoba, ale w dowolnej chwili może zmienić się diametralnie, a więc nie dość że zmienia płeć, ale staje się zupełnie kim innym - nawet zmienia ekwipunek. Tyle na wstępie. Wiem, że niektórzy już nie mogą się doczekać jakichś wskazówek, a więc proszę bardzo. Co prawda tylko na początek gry, ale nie lubię psuć innym zabawy.

Po wejściu do bramy w krainę Midgard, popłyń statkiem do wioski Eadrica. Tam porozmawiaj z karczmarzem i bywalcami tawerny, a dowiesz się cennych informacji o sytuacji w krainie. Następnie pójdź do siedziby Eadrica. Opróżnij skrzynie ze złota i udaj się na rozmowę z przedstawicielem wioski. Po zwiedzeniu wsi odpłyń na wyspę rybaka. Przeszukaj jego chatkę, a jego znajdziesz w szafie. Uwolnij go i wysłuchaj opowieści o porwaniu jego jedynej córki. Niezwłocznie pognaj na ratunek niewiaście. Znajduje się ona w Sanktuarium Lokiego. Od jej ojca otrzymasz po rozmowie z nim symbol boga Thorna, który pozwala na wejście w chronioną magią bramę sanktuarium. Według jego wskazówek wejdź w niebieską, gdy będziesz pod postacią mężczyzny, i w czerwoną, w drugiej postaci. Zostaniesz teleportowany na wyższe piętro. Wkrótce znajdziesz córkę przywiązaną do ołtarza. Z wdzięczności za uwolnienie, podaruje Ci ona następną część amuletu. Przed wyjściem ze świątyni przeszukaj dokładnie zlew wypełniony wodą i zabierz zwój. Teraz wróć do Sali Światów i wejdź do następnej krainy - Utgardu. Na pobojowisku umierający wojownik przekaże Ci dość chaotyczną wiadomość. Kiedy odda ostatnie tchnienie, wróć do ognistego kręgu, który zapewne zauważyłeś wchodząc do tej krainy. Stań nad nim i rzuć jakimś niepotrzebnym lub mało przydatnym przedmiotem, np. sztyletem, strzałą. Kiedy się spali, nagle zrobi się ciemniej. Pójdź znowu do wojownika. Ku Twojemu zdziwieniu zobaczysz jest on żywy. Wyjaśni Ci, że właśnie jesteś w tzw. Pół - Świecie, w którym znalazłeś się za pomocą tego magicznego kręgu. W wyniku dalszej rozmowy otrzymasz od niego zbroję klanową. Musisz ją zanieść do wioski Rurika, z której pochodzi wojownik, i przekazać wiadomości o wynikach bitwy oraz o planach wroga. Do wioski dostaniesz się po strzeleniu z łuku w lewy głaz na zaśnieżonej wyspie. Strażnik Cię nie wpuści ze względów bezpieczeństwa, dlatego będziesz musiał wejść "od garderoby", ale do tego sam już dojdź. Radzę się przyjrzeć dokładnie okolicy ochroniarza... Powodzenia w dalszych zmaganiach!



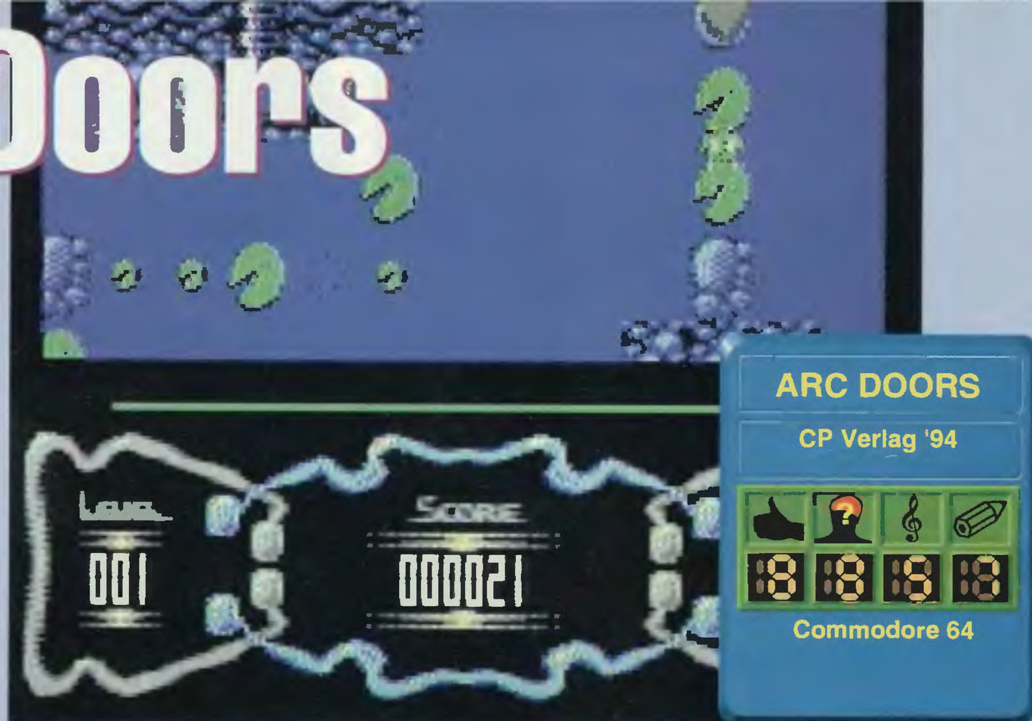
Grę obdarzono precyzyjną, zróżnicowaną (a więc ciekawą) i doskonałą pod względem kolorystycznym grafiką. Główną zaletą Heimdalla 2 jest to, że nie nuży po paru minutach. Nie ma komnaty, która jest duplikatem poprzednich, a zadania jakie musisz rozwiązać mogą zaabsorbować na długi czas. Ostrzegam zwolenników siepania artystycznego orężem dwuręcznym - nic z tych rzeczy! Owszem, można wiele razy zawalczyć z przygłupimi stworami przypominającymi orki, ale na szczęście ten element nie zdominował gry - najcenniejsze są potyczki umysłowe, którymi jest ona najeżona. Oby więcej tak dobrych produktów wychodziło ze "stajni" Core Design.

PIOTRAS





Arc Doors



ARC DOORS

CP Verlag '94

Commodore 64

Za siedmioma górami, za siedmioma lasami, za siedmioma morzami znajdowała się kraina zwana Agalonią. Żył w niej zły czarnoksiężnik Cirilleus. Postanowił on zdobyć władzę nad tą krainą i potem opanować cały świat. W tym celu złapał młodego księcia Agalonii, zamienił w żabę, która nie umie pływać (perfidia!), i wrzucił na bagna. Na szczęście na bagnie tym znajduje się masa kamieni itp.

W tym miejscu zaczyna się Twoje zadanie - wcielasz się w księcia pod postacią żaby. Musisz znaleźć diament, którego magiczna moc umożliwi Ci powrót do Twojej pierwotnej postaci. Aby do niego dotrzeć musisz pokonać długą drogę.

Droga ta jest podzielona na 50 etapów. Aby każdy ukończyć musisz znaleźć drzwi wyjściowe. Niestety zawsze są one zamknięte i musisz znaleźć klucz, aby je otworzyć. Nie jest to łatwe, ponieważ większość powierzchni bagien, to zabójcza dla Ciebie woda. Tylko z rzadka porozrzucane wysepki zapewniają Ci grunt pod nogami. W poruszaniu się po wodzie pomogą Ci lilie cały czas unoszące się na wodzie, po których możesz przejść. Po liściach lilii również można, ale nie są zbyt bezpieczne, gdyż co chwilę toną i wypływają. Gdzieniegdzie na wodzie znajdują się bomble, po których także możesz przejść. Niestety pękają one po tym, jak na nie wejdziesz, więc skorzystać z nich możesz tylko raz.

Jakby tego było mało na wysepkach panoszą się najprzeróżniejsze stworki. Aby się przed nimi bronić, możesz pluć pociskami. Niestety, oddanie każdego strzału powoduje zmniejszenie poziomu energii. więc nie szastaj zbytnio pociskami.

Niektórych wrogów zabijesz pierwszym strzałem, ale niektórzy tak łatwo nie dadzą się wykończyć. Na szczęście kraby i żółwie, które wymagają ok.5 pocisków do zabicia, nie ścigają nas, tylko chodzą swoimi ścieżkami. Pamiętaj, że kontakt z większością wrogów powoduje natychmiastową śmierć. Wyjątkiem są latające kolce, które wysysają z Ciebie w bardzo szybkim tempie energię.

Gdy kończy Ci się energia musisz znaleźć klocek z narysowaną literką 'E'. Wejście na niego powoduje jednorazowe odnowienie części energii. Czasami możesz także znaleźć serduszka, których zebranie dodaje Ci jedno życie.

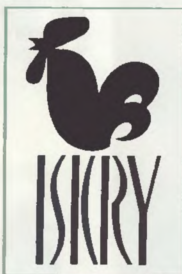
Na końcu pięćdziesiątego poziomu znajdziesz diament, którego moc spowoduje, że powrócisz do swej pierwotnej postaci. Niestety Cirilleus ma jeszcze dużo swej złej mocy, aby czynić zło, więc na pewno się jeszcze spotkacie w Arc Doors II.

Na koniec chciałbym powiedzieć, że gra jest warta zagrania, między innymi dlatego, że wymaga trochę myślenia. Plansze różnią się od siebie stylem wykonania, co powoduje, że nie można ich przechodzić schematycznie. Dodatkową zaletą są kody do plansz. Jedyną większą wadą tej gry jest to, że widziany fragment ekranu jest bardzo niski.

Ferion

Loteria korespondentów

Po raz kolejny za sprawą wydawnictwa "Iskry" i mojego Tatusia, jako jego szefa, trzydzieści książek pojedzie do naszych korespondentów. Korzystając z okazji pozdrawiam Tatusia, ponieważ będzie musiał zamiast mnie wychodzić z naszym psem, wyjątkowo dużym i niewychowanym bydlakiem, podczas mojego urlopu zdrowotnego (hmmm...). Tyle kumoterstwa. Przypominam, że w losowaniu książek biorę udział wszyscy, którzy przysłali nam jakąkolwiek przesyłkę pocztową i PODALI SWÓJ ADRES. W tym miejscu przepraszam Super Grolwera i informuję innych: musicie podać swoje imię i nazwisko, na łamach będziemy używać i tak Waszych xyw, ale w papiery (biurokracja, niestety...) muszą iść pełne dane. Grolwerze! Dostaniesz knigę, gdy tylko przyślesz swoje nazwisko! Sorry!



W ramach książek rozdajemy to, co zwykle, czyli serię "Amber" Zeleznego, "Cień Kata" i "Pazur Łagodziciela" Wolfe'a, "Encyklopedię Rocka", książki Marka Twaina, oraz, w ramach nowości, drugi tom "Encyklopedii Rocka", zawierający 600 haseł i mówiący o nowych kapelach i w ogóle zmianach, które zaszły w świecie rocka od czasu, gdy wydano pierwszą część. Na czym kończę, zawiązując sznurek na trzydziestej paczce i śliniąc trzydziesty znaczek

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:
Bolek Grzegórski, Raszysn; Jakub Sabczak, Czarna Woda; Jan Trębacz, Dębica; Piotr Mackiewicz, Szczecin; Paweł Stołowski, Bydgoszcz; Wojtek Sochacki, Piotrków Trybunalski; Łukasz Ruman, Rzeszów; Marcin Osiniak, Sokołów Małopolski; Damian Bader, Katowice; Rafał Szperlak, Sławno; Wojtek Gurdek, Wilamowice; M. Ratajczak, Wolsztyn; Mateusz Kozina, Kraków; Andrzej Hnacik, Rzeszów; Michał Bednarski, Bochnia; Piotr Kochanowski, Falenica; Szymek Krawczyk, Brodnica; Paweł Porębski, Kraków; Krzysztof Miżota, Rydułtowy; Łukasz Cho, Łodź; Rafał Cholewczyński, Warszawa; Tobiasz Szlęk, Siemianowice; Bartłomiej Wicher, Kłodzko; Grzegoerz Świrgoń, Bytom; Krzysztof Przybyszewski, Kołobrzeg; Zbyszek Macijewicz, Elbląg; Piotr Janik, Pajęczno; Grzegorz Kańczugowski, Rudniki; Damia Bader, Katowice; Krzysztof Łosiewski, Rumia.

Rozwiązanie konkursu Kopalnego

O żesz ty jaki upał! Kabelki się nadtapiają w telefonach (czy ktoś umie wytłumaczyć mnie, biednemu misiowi, co to jest BBS? Ratunku!), mózg pływa w wydzielinie piwno-upałowej, a Naczelny mnie goni do rozwiązywania konkursów. Litości! Wczoraj musiałem wstukać listę dziesięciu prenumeratorów i spociłem się jakbym tonę węgla przerzucił! To zbrodnia pracować w takich warunkach. Tym niemniej postanowiłem udowodnić, że jestem w stanie zrobić coś więcej, niż leżenie plackiem pod drzewem (orzech włoski na nieśmiertelnym trawniku) z butelką piwa. Okropnie teraz tego żałuję. Nic to, losuję dziesięciu szczęśliwców nakrytych czapkami:

Łukasz Kubicki, Starachowice; Łukasz Gruszewski, Warszowice; Andrzej Hnacik, Rzeszów; Artrur Troć, Chełm; Robert Sobczyk, Wrocław; Radosław Król, Głogów; Damian Krzyżaszczak, Police; Rafał Groń, Warszawa; Sylwek Kalita, Bytom; Daniel Zaręba, Warszawa.

Że co? Że to jeszcze nie wszystko? Że został jeszcze jeden konkurs, bo mnie nie było? Jak mnie nie było, zawsze byłem! Gdzie byłem? No, detalicznie nie pamiętam, ale byłem. To mam to też wstukać? I może jeszcze wylosować? Mam? A jutro? Nie da się... No cóż, ale jak umrę od tego wszystkiego, będzie na was i wam Małolata oczy powydrapuje! Ha! Sam się jej boję! No dobrze, dobrze, już losuję. Ależ ciężkie te papiery, taki jeden to waży gdzieś z pół tony. Że przesadzam? To sam se polosuj! No już dobrze, dobrze. A nie można tym razem dać tylko pięciu czapek, byłoby mniej roboty i straczyłoby nagród na dłużej? Nie da się. To będę dzielny i skończę, ale potem pojadę do domu... Mam! To to będzie ta druga dziesiątka:

Grzegorz Chełstowski, Ostrołęka; Filip Szewczyk, Nowy Dwór Gd.; Kamil Żynda, Suwałki; Łukasz Nowaczyk, Gniezno; Karol Radecki, Siewierz; Sebastian Ciepierwski, Dąbrowa Górnicza; Tomasz Wysocki, Toruń; Mariusz Maszkiewicz, Grójec; Michał Andrószowski, Gdańsk-Oliwa; Andrzej Rokita, Warszawa.

I to by było na tyle...

Kopalny

BOBIX

Była sobie parka szczęśliwych krasnoludów. Nazywali się oni Bobix i Bobetka. Mieszkali w miasteczku na wybrzeżu wyspy Texul. Bobix był uczniem wielkiego maga Bennofa i jednocześnie sługą dobrej królowej Beatraz.

Pewnego dnia królowa zapadła na dziwną chorobę i chociaż Bennof próbował ją wyleczyć używając swoich wszystkich mocy, nie potrafił jej powstrzymać przed powolną i bolesną śmiercią. Tydzień po tym jak królowa umarła Bobix sprzątał laboratorium i pokój Bennofa. Była to kolejna z ciężkich prac jakie musiał robić, ale przecież bardzo chciał zostać czarownikiem, więc wypełniał zadanie bardzo sumiennie. Kiedy wyrzucał śmieci mała buteleczka przykuła jego uwagę. Kiedy ją otworzył poznał zapach płynu, który Bennof dawał królowej, by ją uleczyć. Nagle spod kosza na śmieci wyskoczył szczur. Bobix wystraszył się i upuścił buteleczkę, która rozbiła się o podłogę. Zapach płynu sparaliżował szczura i w tym momencie Bobix zaczął podejrzewać swojego mistrza. Nie dawało mu to spokoju, więc rozpoczął śledztwo w sprawie śmierci królowej. Po kilku godzinach poszukiwań znalazł pewien dokument, który rozwiał jego wątpliwości. Jego Mistrz sam chciał zasiąść na tronie i nie wahał się zabić, by osiągnąć swój cel.



Bobix powiedział wszystko strażom pałacowym, ale ktoś go zdradził i Dennof dowiedział się o wszystkim. Wściekły czarownik porwał Bobetkę i uciekł na inną wyspę. Kiedy Bobix zorientował się, co się dzieje, postanowił uratować swoją lubą. Mógł to zrobić tylko przez zebranie czterech flakonów magicznego eliksiru, z których każdy znajdował się na innej wyspie. Aby podróżować pomiędzy wyspami musiał zbierać diamenty na zakup łodzi.

Twoim zadaniem jest dać tej historii szczęśliwe zakończenie. Gra przypomina trochę Super Mario Brothers, ale ma lepszą grafikę. Poza tym szwędające się tu i tam potwory można zabijać, nie jak to było w Mario przez wskakiwanie im na głowy, ale przez rzucanie w nie magicznymi kulkami. Na Twojej drodze stanie wiele przeszkód, więc będziesz musiał bardzo uważać, żeby nie spaść z wąskich platform i nie zostać zaskoczonym przez latające i pełzające owady. Nie zapomnij też o zbieraniu diamentów i buteleczek. Lepiej się jednak pośpiesz, bo kto wie, co zły czarownik zamierza zrobić z Twoją Bobetką...

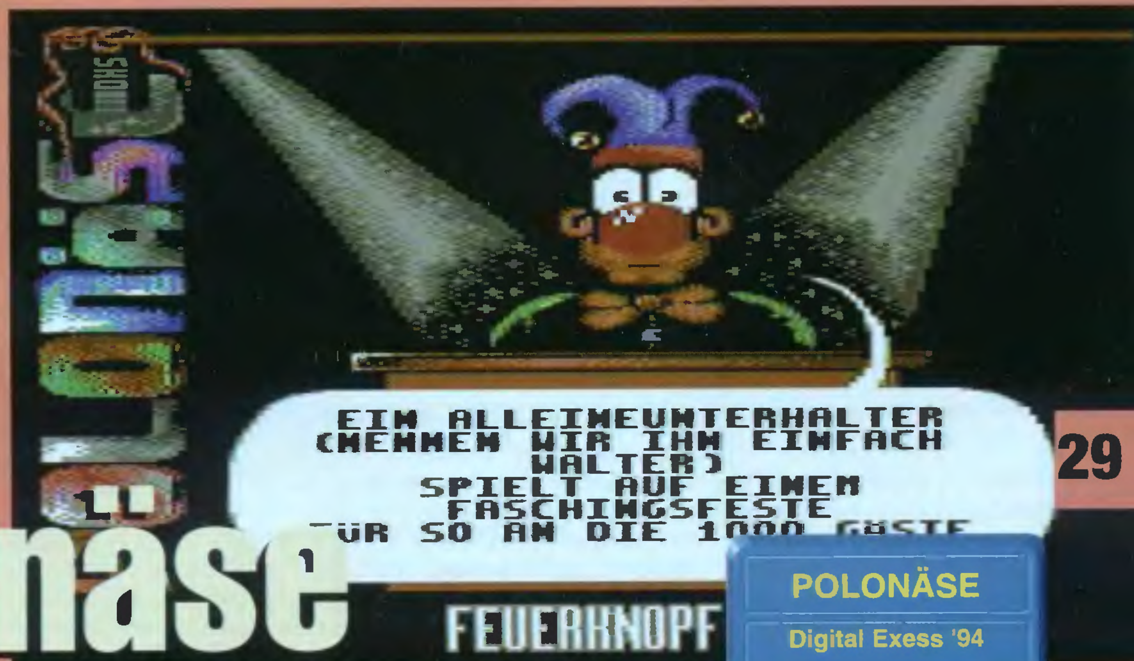


BADJOY

Polonäse

Nibbly było na tyle popularne, że doczekało się kolejnych części, Ale oprócz tego powstało także kilka innych gier opartych na tym samym pomyśle. Jedną z nich jest właśnie Polonaese. Tym razem zadaniem gracza jest prowadzenie korowodu. Trzeba zebrać wszystkich ludzi z danej planszy, ale należy pamiętać o tym że zebrani ludzie przyłączają się i prowadzona "linia" wydłuża się. Oczywiście nie można dopuścić by nastąpiło zderzenie prowadzącego z inną częścią korowodu. W miarę przechodzenia do kolejnych planszy gra staje się coraz trudniejsza. Nie dość że labirynt w którym się poruszamy staje się coraz bardziej pogmatwany to jeszcze prowadzący porusza się coraz szybciej. Na dodatek treba się wyrobić zanim skończy się czas.

Podczas gry towarzyszy nam przyjemna muzyczka, a i grafika nie jest wcale zła. Jeżeli ktoś lubi tego typu gry to Polonaese, choć nie tak dobre jak Nibbly, napewno mu się spodoba.



Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: C64

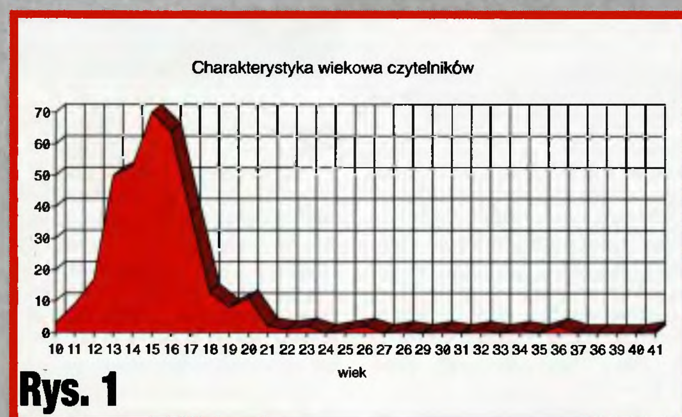
BADJOY



Bezkarność gwarantowana

Minął już pewien czas od opublikowania przez nas ankiety. Trzeba by podsumować jej wyniki, bo prosicie o to coraz natarczywiej (i słusznie). Opóźniło się głównie za sprawą Alexa, który miał

Charakterystyka wiekowa czytelników



Rys. 1

donieść ankiety do opracowania. Stwierdził, iż donosicielem nie będzie i zaczął prowadzić zakrojone na szeroką skalę działania opóźniające, które udało się przerwać dopiero w połowie lipca. Winny ustalony, topór naostrzony, więc czas na konkrety (przejdźmy do ankiety).

Z góry wiemy, że nie jest ona w pełni reprezentatywna, dlatego potraktowaiiśmy ją jako swego rodzaju plebiscyt.

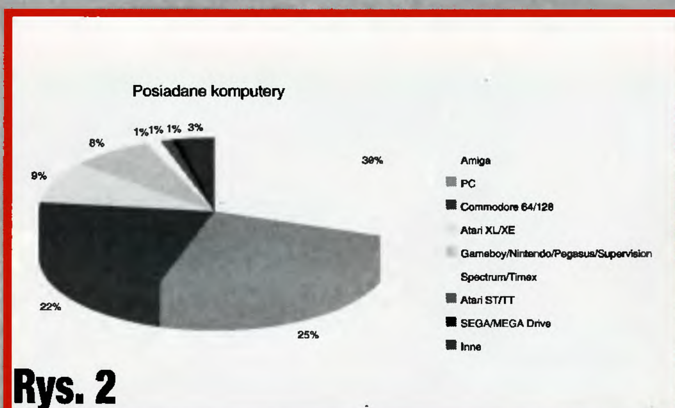
Kto nas czyta

Wiek - z tego punktu dowiadywaiiśmy się najczęściej, że obecnie mamy dwudziesty, co poniekąd jest prawdą. Prawdą jest również to, że zdążyliśmy to zauważyć, bo nie mieliśmy okazji żyć w innym (z wyjątkiem Kopalnego, który chyba miał, bo zachowuje się czasem jak Pitecantropus Erectus). Prawie połowa nie odpowiedziała w ogóle na to pytanie, skąd wnoszę, iż były to przedstawicielki płci pięknej (usprawiedliiwione).

Wśród tych, co wiek ujawnili, najwięcej znalazło się 15-iatków (rys.1), a ogólnie młodzieży między 13 a 17 rokiem życia. Najstarszym czyteinikiem, który odpowiedział na ankietę był 41-latek (pozdrowienia). Jest to mocno zniekształcona proporcja, ponieważ z pewnością jest wielu 20-, 30-latków, którzy zachowywują się tak, jak jeden ojciec obserwowany przeze mnie w autobusie. Otóż odebrał kupiony synkowi (na oko iat 10) "TS" i ze słowami "Tylko przejrzę" zagłębił się w lekturze. Malec stojąc obok niecierpliwie przestępował z nogi na nogę, by otrzymać swe pisemko po kwadransie.

Wszyscy nasi czytelnicy komputer wykorzystują do grania (przez aklamację - 100%). Ponad dwukrotnie rzadziej siadają przy nim, by stworzyć jakąś grafikę czy programować, a niemal czterokrotnie by zająć się muzyką.

Posiadane komputery



Rys. 2

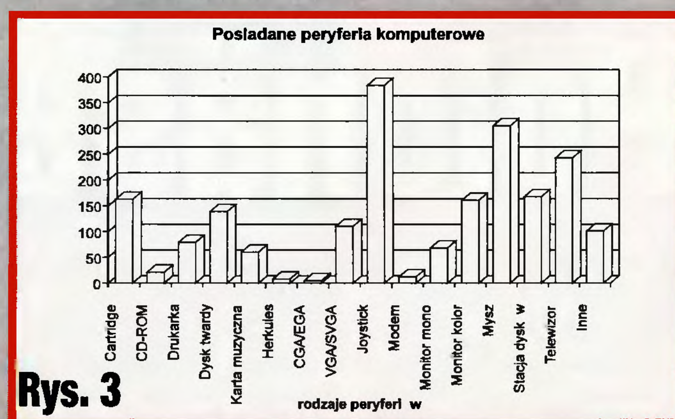
Komputery i peryferia

W porównaniu z poprzednią ankietą, kiedy to górą byli Commodorowcy, nastąpiła zmiana iidera (rys.2). Na czoło wysunęli się posiadacze Amig, drugie miejsce okupują Pecetowcy, a dotychczasowi liderzy znaleźli się dopiero na trzecim miejscu. Przy tym nowszy sprzęt należy do właścicieli pecetów: wśród nich aż 75% posiada komputery 386/486, podczas gdy Amigi nowszej generacji (A1200) ma tyiko 20% posiadaczy tego typu komputerów. Ujawniło się bardzo niewieiu posiadaczy konsol. Jak na rodzącą się modę 8%, to nic w porównaniu z chociażby 9% schodzącego z rynku Atari XL/XE. Sporą grupę ku naszemu zaskoczeniu (ok.10) stanowili posiadacze Amigi CDTV.

Z peryferiów najpopularniejszy okazał się joystick (prawie wszyscy mają - nie zawiedliście nas!) i mysz (rys.3). Trzeci w klasyfikacji telewizor zawdzięcza swe miejsce połączonym głosom właścicieli 8-bitowców i Amig. Na uwagę zasługują także dość niewielkie rozpowszechnienie stacji dysków (prócz 16-bitowców mogą je mieć przecież i Commodore, i Atari), a wśród Pecetowców nikła iiczba coraz popularniejszego na Zachodzie CD-ROM-a.

W planach na przyszłość, dotyczących zakupów sprzętu, dostrzec

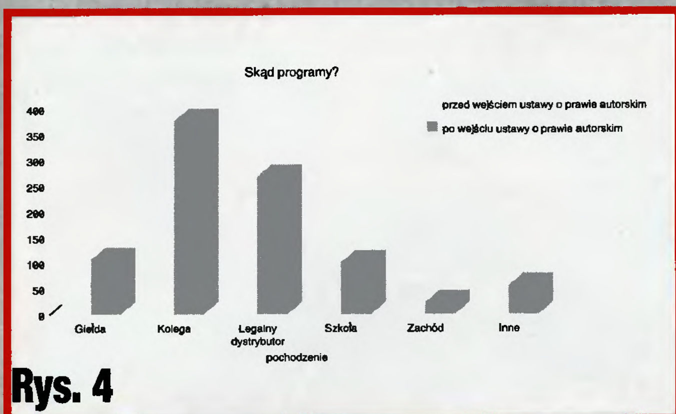
Posiadane peryferia komputerowe



Rys. 3

III – Solution

Skąd programy?



Rys. 4

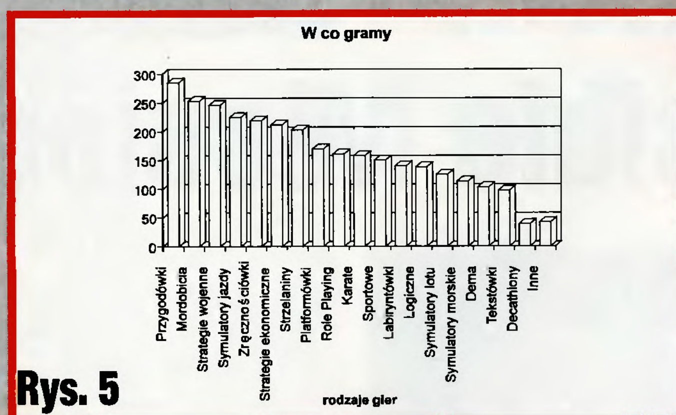
można daleko idący konserwatyzm. Prawie połowa respondentów zamierza kupić nowy komputer. Posiadacze Commodore 64 mają zamiar zaopatrzyć się w Amigę (500 lub 1200), właściciele A500 marzą zaś o A1200 iub A1400 (jeśli się ukaże). Tymczasem właściciele małych Atari i PC przemyśliwają o 486 i Pentiumach w bajecznych konfiguracjach. Są to chyba głównie marzenia, gdyż realizacja opisanych zamierzeń sfrustrowałaby resztę świata komputerowego i z pewnością zaprzeczyła lansowanej przez Amigowców tezie, iż polskie społeczeństwo do zamożnych nie należy. Panowie! Nie róbcie tego Amigowcom (jeśli zrobicie odpiszcie na następną ankietę)!

Gry – jakie, skąd i za ile

Największe źródło gier to koledzy, czego nie zmieniła wprowadzona w lutym ustawa (rys.4). Wpłynęła ona za to na kupowanie gier na giełdzie (spadek o 50%) i kopiowanie w szkole (spadek o 25%). Na ustawie zyskali dystrybutorzy, u których od końca lutego zaopatruje się o 25% więcej graczy. Pomimo wzrostu popularności legalnych wersji programów ponad połowa graczy pozyskując pogramy wymienia je nie płacąc. Płacenie jest, owszem, dopuszczalne, ale gdy cena gry nie przekracza 200 tys. zł (54%). Nie wydaje się to dziwne zważywszy, iż mieszczą się w tym użytkownicy 8-bitowców, skłonni dać za grę nie więcej niż 50 tys. zł.

Jeśli zdecydujemy się już na jakiś nowy nabytek, najczęściej jest to przygodówka, mordobicie lub strategia wojenna (rys.5). Dość popularne są również zręcznościówki, symulatory jazdy, strategie ekonomiczne i strzelaniny. Najmniej lubimy decathlony, być może ze względu na szybkie padanie joya po tego typu rozrywce.

W co gramy?



Rys. 5

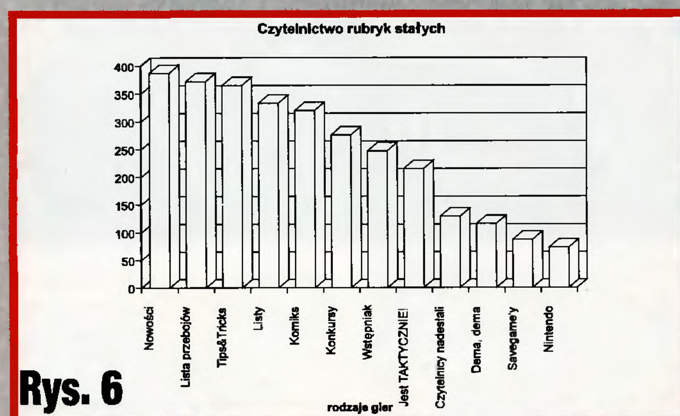
Top Secret – pożądane zmiany

Po pierwsze w prawie każdym liście była prośba o zmianę papieru i objętości pisma. Z pierwszym już się uporaliśmy, z drugim zmierzymy się wkrótce (nie chcę podawać terminów, bo jeszcze coś nie wyjdzie). Nie będzie to jeszcze postulowane 116 kolumn, ale ponieważ 56% respondentów życzy soble objętości 100 kolumn lub więcej (o sensownej zawartości), będziemy do tego dążyć.

Spośród stałych rubryk najbardziej poczytną trójkę stanowią "Co nowego?", "Lista przebojów" i "T'N'T" (rys.6). Najmniej zainteresowanych jest rubryką "Nintendo", choć ma ona także zagorzałych wielbicieli.

Do tego przyszło wiele cennych uwag. Dziękujemy za szereg cennych uwag na temat tego, co powinno zostać zmienione, za analizy numerów, za wszystkie słowa krytyki (inwektyw nie wyłączając). Nie będziemy podawać tu wszystkich propozycji (wynotowaliśmy 143 niepowtarzające się), gdyż zajęłyby one miejsce przeznaczone dla rzeczy nie mniej ważnych - opisów gier. Wszystkie jednak zostaną rozpatrzone na najbliższym spotkaniu Triumwiratu z Zepsołem, czego rezultaty już wkrótce powinny być odczuwalne w TS.

Czytelnictwo rubryk stałych?



Rys. 6

Sir mgr Haszak





Ta gra, tzn. jej oryginalna wersja, nie schodziła przez wiele tygodni z list przebojów za swoich czasów. Było to "zaledwie" 8 lat temu, a w Bajtku pisano tak śmieszne jak na dzisiejsze realia stwierdzenia jak to: "Pierwowzór (na Commodore) ma lepszą grafikę, oprawę dźwiękową, lecz nie ma się co dziwić - na Spectrum gra zajmuje 48 kB, a na Commodore ok.50 kB. ". No cóż, zdaję sobie sprawę, że wielu z was spadło teraz ze stołków czytając takie historie, ale to jest jeden ze znaków postępującego w zastraszającym tempie rozwoju informatyki i ściśle z nim związanego rozwoju gier komputerowych. Zapewne część z Was pamięta jeszcze "Impossible mission" z "zamierzchłych" czasów. Dla sklerotyków lub wyjątkowo młodych przypomnę tylko, że chodziło w niej o przeszukiwanie różnych sprzętów na różnych poziomach labiryntu w celu znalezienia haseł do terminali, albo części puzzla do złożenia.

Odświeżona wersja gry różni się głównie sprawami technicznymi tj. grafiką i muzyką, co nie wydaje mi się niczym dziwnym. No i oczywiście objętością pamięci, czego również nie trzeba wyjaśniać. Fabuła sprowadza się do tego, że "bad guy" - Elvin Atombender (interesujące nazwisko) chce zawładnąć światem. Wart wspomnienia jest fakt, że akcja gry przebiega w roku 2025, na co wskazuje tytuł. Nadmieniony tu Elvin zabarykadował się w apartamencie wieżowca w New Angeles (nazwy miasta nie pomyliłem - tak się nazywa to miasto w roku 2025!). Dokładnie nie wiadomo po co to zrobił, dlatego wysłano Ciebie na zwiady, abyś się dowiedział, co on knuje. Dowództwo na tyle zlekceważyło jego groźby, że nawet nie przydzieliło Ci żadnej broni. Jednak już za chwilę zorientujesz się, że była to duża pomyłka - wieżowiec naładowany jest masą robotów bojowych. Pomyślisz sobie pewnie "Ja się tak nie bawię! Zabieram klocki i spadam! ", prawda? Ale to nie takie łatwe - po Twoim wejściu do budynku zabarykadowano drzwi z drugiej strony i w ten sposób odcięto Ci drogę wyjściową. Jedyną radą na to jest walka z przeciwnikiem i wykonanie powierzonej misji. Weterani, którzy nie przespali wielu nocy ślęcząc nad pierwowzorem tej gry, będą mieli ułatwione zadanie, bo wiele elementów z tamtej wersji pozostało. Radzę przeszukiwać każdy nieruchomy sprzęt, pod warunkiem, że nie przejawia oznak wrogości, np.: samochody, motory, biurka, fotele itp. Możesz w nich znaleźć broń (odpalasz za pomocą "dół + fire"), gadżety ułatwiające walkę z wrogiem, albo części klucza potrzebnego do ukończenia poziomu. Przy okazji - poziomów jest pięć: parking samochodowy, biuro, sala komputerowa, sala konstrukcyjna, fabryka. Poza sprzętami, o których wspomniałem można też znaleźć terminale. Możesz włączać je, a za ich pomocą otrzymywać informacje o Twoim położeniu. Pozwalają one również na zakup akcesoriów, albo na odpowiednio nagradzaną grę. Robotów i innych stworów sprzysiężonych przeciwko Tobie możesz unikać przeskakując przez nie, albo niszcząc znalezioną bronią. Po znalezieniu wszystkich elementów klucza musisz wrócić do głównej windy, która zawiezie Cię na wyższy poziom.



Impossible Mission 2025



Zarówno dla starych wyjadaczy "Nieprawdopodobnej Misji", jak i dla chojraków, którzy pierwszy raz w życiu słyszą o tej grze, autorzy (nota bene jest to ta sama grupa Bitmap Brothers - Spectrumowcy niech się nie stroszą, że nie U. S. Gold - pierwowzór na Commodora zrobili BB) przygotowali nie lada gratkę - specjalna opcja w głównym menu pozwala na zagranie w oryginalną wersję "IM"! Można dzięki niej porównać oba produkty - oczywiście biorąc pod uwagę przyjemność w graniu, a nie grafikę czy dźwięk, bo byłoby to bezcelowe.

"IM 2025" jest udaną kontynuacją sprawdzonego pomysłu sprzed paru lat. Pozornie wydawałoby się, że jeśli ma lepszą grafikę, muzykę i przewyższa pod każdym względem pierwowzór to nie ma tu dyskusji - jest świetna i basta. Jednak nie ma to jak stary, wysłużony produkt - kiedyś gra ta była czymś zupełnie innym niż dzisiaj. Najnowszy "IM" jest po prostu jedną z wielu gier tego typu, a wtedy była to, jeśli nie jedyną, to jedną z niewielu tak rozbudowanych i oryginalnych gier na rynku. Kiedyś skończenie "IM" było porywem z motyką na Słońce, a tych którzy ją skończyli można policzyć na palcach jednej ręki. To właśnie sprawiło, że gra stała się legendą. Nie ujmując nic "IM 2025" nie da się ukryć, że nie ma on tego posmaku co oryginalna wersja, ale miejmy nadzieję, że będzie z nim jak z winem...

PIOTRAS

DEMA









Ci, którzy interesują się komputerową sceną, z pewnością wiedzą, że ostatnio odbyły się trzy Copy - Party. Chciałbym skreślić kilka słów na temat każdego z nich.

Chojnów '94

Copy party odbywało się w Chojnowie w okresie od 20 do 22 maja i było przeznaczone dla użytkowników komputerów Commodore 64 i Amigi. Uczestnicy nie dopisali, czego przyczyny upatruję w niezbyt dobrym połączeniu kolejowym z Chojnowem. Samo party było raczej spokojne i nie wyróżniłoby się niczym, gdyby nie dodatkowe atrakcje w postaci crazy - compo, czy projekcji filmów video. Jeżeli zaś chodzi o compo, to poziom prac nie był rewelacyjny, a i organizacja prezentacji szczególnie w przypadku Amigi nie była pozostawiała wiele do życzenia. Na końcu zdarzył się jeszcze jeden poważny zgrzyt. Mianowicie kontrowersje budziły nagrody. Nikt nie miałby pretensji, gdyby nagrody były niższe niż obiecywano (w końcu przyjechało niewiele osób), ale rozdawanie programów w wersji na PC lub starych książeczek wątpliwej jakości pod tytułem "IBM PC GRY zestaw 1" było po prostu żałosne. Podsumowując, party nie było rewelacją, ale nie było też całkiem kiepskie.

Oto kto zajął pierwsze miejsca:

CHOJNÓW '94

c64
grafika:
1. Harti/Vermes
muzyka:
1. Emil/Vermes
demo:
1. Sandały Jetboy'a/Agony

Amiga
grafika:
1. Indian by Axel D/ILLUSION
muzyka:
1. Bethoven/TECHNOLOGY
ray:
1. Pokój by Max/STATUS OK
demo:
1. Down's Complex/TRA-MPEK

Tarnów '94

Kilka dni później, od 1 do 3 czerwca, miało miejsce kolejne party, tym razem organizowane przez Tarnowski Pałac Młodzieży. Także tutaj uczestnicy (C64 i małe Atari) nie dopisali i zjawiło się tylko nieco ponad 100 osób. Tym razem problemem było to, że wielu młodych zapaleńców nie miało tyle pieniędzy, by w tak krótkim terminie pojawić się na dwóch zjazdach. Niestety, podczas trwania party nie odbyły się żadne szalone zawody, a to dlatego, że organizatorzy nie chcieli rozdrabniać i tak skromnych funduszy i wszystkie pieniądze za wejście przeznaczyli na główne compo. Poziom dem był nienajlepszy (z wyjątkiem Atari, na którym demko było jak na ten sprzęt rewelacyjne) za to większość kompozycji była całkiem udana. Na dobrym poziome były też obrazki, wśród których jak zwykle, królowały reprodukcje Borisa Vallejo. Party uważam za udane, choć nie dorównywało poprzednim tarnowskim imprezom.

Miejmy nadzieję, że następnym razem (pod koniec grudnia) będzie lepiej, tymczasem zobaczcie kto zajął pierwsze miejsca:

TARNÓW '94

DEMA:
C64:
1 A. P. SS. Z M. /Ś. M. P.
1 KLEPKA/VERMES

Atari:
1 ZELAX DEMO/ZELAX

GRAFIKA
1 Cruise/Elysium

MUZYKA
1 Emil/Vermes

Poznań '94

Trzecim party, które odbyło się (?) na początku lipca, było od dawna zapowiadane party grupy Agnus Light pod nazwą NEW FACE. Miała to być impreza przeznaczone dla użytkowników C64 i klonów IBM (po raz pierwszy w Polsce!). Do Poznania przyjechało wiele osób skuszonych obietnicami bardzo wysokich nagród. Byli to głównie Commodorowcy, ale nie zbrakło także Amigowców i użytkowników PC. Impreza odbywała się w bardzo przytulnej salce Piątkowskiego Centrum Kultury. Z początku wydawało się, że będzie ekstra, tym bardziej że ci, którzy się nudzili, mogli skoczyć do znajdującego się w tym samym budynku kina lub zagrać w bilard.

Krótko przed północą spotkała nas jednak niemiła niespodzianka. Otóż oznajmiono nam, że kilka osób zniszczyło jakiś sprzęt w sąsiedniej sali i za karę wszyscy musimy się wynosić. Nasze protesty, że to środek nocy, że nie mamy co ze sobą zrobić i strach się tułać po nocy z cennym i delikatnym sprzętem, spotkały się z milczeniem. Za to za kilka chwil pojawiła się policja, mająca dopilnować, abyśmy opuścili lokal. Wszyscy poczuliśmy się oszukani, gdyż nie zwrócono nam pieniędzy zapłaconych za wejście na party, które się nie odbyło. Podczas powrotu do domu ktoś powiedział ironicznie "organizatorzy odnieśli jednak sukces, nadali party nową twarz"

W międzyczasie użytkownicy komputerów Atari także mieli swój zjazd, ale niestety nie zostaliśmy nań zaproszeni i nie posiadamy oficjalnych wiadomości, co się tam działo. Wiem tylko, że wypuszczono tam trzy dema, które są jednymi z najlepszych na tym sprzęcie. Mamy nadzieję, że na następne atarowskie party zostaniemy zaproszeni i będziemy mogli przedstawić wam relację, tymczasem postaram się zdobyć te dema i napisać o nich parę słów w jednym z najbliższych TS'ów. Na razie do zobaczenia.

Jetboy/Elysium



LISTA PRZEBOJÓW

NIECH JOY BĘDZIE Z WAMI!

Jak donosi nasz korespondent stamtąd, spontaniczna akcja graczy z pobliskiej wioski doprowadziła do szemranej imprezy, jaka odbyła się w okolicznych remizach strażackich, zwanych przez niektórych dancbudami. Co to miało znaczyć, a co znaczyło tego nie wie nikt, włącznie z sołtysem, który abdykował na rzecz miejscowego głupka. W jaki sposób to wpłynęło na listę przebojów TOP SECRET? Znacząco. W każdym bądź razie, tym razem wyjątkowo, zamiast listy ekspertów pojawia się LISTA TEMATYCZNA (ze świata), w której zawarte zostały zawarte najlepsze gry z poszczególnych rodzajów - najlepsze pod względem sprzedawalności.

Na liście na razie cisza, miejmy nadzieję, że przed burzą. Natomiast w grach powoli (sądząc po zapowiedziach od firm), ale z dnia na dzień coraz ciekawiej, zaczyna wyglądać sytuacja. Smutno trochę, że z tej sporej ilości nowości jakie ukazują się, zaledwie mała część ma szanse dotrzeć do Polski, a jeszcze mniejsza ujrzy światło dzienne jako polskie wersje.

Mając nadzieję, że coś się zmieni (pojawią się nowe, prężne firmy dystrybuujące gry w Polsce) żegna się z Wami

EMILUS

HITY świat

AMIGA 1200	ATARI ST	AMIGA	PC
1. BRUTAL FOOTBALL	1. LOTUS TRILOGY	1. BENEATH A STEEL SKY	1. SIM CITY 2000
2. JURASSIC PARK	2. FRONTIER: ELITE II	2. M. U. P. L. C.	2. FRONTIER: ELITE II
3. STAR TREK 25TH ANN.	3. CANNON FODDER	3. THE SETTLERS	3. U. F. O.
4. RYDER CUP GOLF	4. THE CHAOS ENGINE	4. MORTAL KOMBAT	4. MORTAL KOMBAT
5. CIVILIZATION	5. S. DAVIS SNOOKER	5. FRONTIER: ELITE II	5. X - WING
6. ALIEN BREED II	6. STREET FIGHTER II	6. LIBERATION	6. ULTIMA VIII
7. SIM LIFE	7. UTOPIA TWIN PACK	7. CANNON FODDER	7. RAVENLOFT
8. BODY BLOWS GALACTIC	8. CHAMP. MAN. '93	8. ZOOL 2	8. SAM & MAX
9. SIMON THE SORCERER	9. STRIKER	9. SKIDMARKS	9. PINBALL DREAMS II
10. PINBALL FANTASIES	10. ZOOL	10. PREMIER MANAGER II	10. E. SCROLLS: ARENA

HITY tematyczne

ARCADE ADVENTURE	PLATFROM	SHOOT'EM UP	SPORT SIMULATION
1. CANNON FODDER	1. FLASHBACK	1. THE CHAOS ENGINE	1. SENS. SOCCER 92/93
2. FRONTIER: ELITE II	2. SOCCER KID	2. DESERT STRIKE	2. GOAL!
3. LIBERATION	3. SUPERFROG	3. ALIEN BREED II	3. SPEEDBALL II
4. ELITE	4. ZOOL	4. PROJECT - X	4. PRO TENNIS TOUR II
5. SYNDICATE	5. THE ADDAMS FAMILY	5. ALIEN BREED '92	5. M. U. P. L. C.
6. SPACE HULK	6. ASSASSIN '94	6. BLOOD MONEY	6. JOHN MADDEN
7. ARMOUR - GEDDON	7. ASSASSIN	7. ALIEN BREED	7. PGA TOUR GOLF
8. DYNABLASTER	8. PREMIERE	8. TURRICAN III	8. PREMIER MAN. II
9. HIRED GUNS	9. GODS	9. SEEK AND DESTROY	9. G. GOOCH CRICKET
10. NORTH & SOUTH	10. FURY OF THE FURRIES	10. WALKER	10. PREMIER MANAGER

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	ATARI ST
1. DOUBLE DRAGON III	1. ELVIRA II	1. THE SETTLERS	1. DOOM	1. WŁADCY CIEMNOŚCI	1. SENS. SOCCER 92/93
2. JURASSIC PARK	2. M. IN MONSTERLAND	2. MORTAL KOMBAT	2. U. F. O.	2. SEXVERSI	2. FRONTIER: ELITE II
3. FERRARI GP CHALL.	3. SLICKS	3. ISHAR II	3. SIM CITY 2000	3. WŁADCA	3. PREMIER MANAGER
4. D. J. BOY	4. KGB	4. CANNON FODDER	4. MORTAL KOMBAT	4. CYWILIZACJA	4. ISHAR II
5. DOUBLE DRAGON	5. MICROPROSE SOCCER	5. SYNDICATE	5. FRONTIER: ELITE II	5. GLOBAL WAR	5. STREET FIGHTER II
6. GRAND COMBAT	6. GIANA SISTERS II	6. FRONTIER: ELITE II	6. RAPTOR	6. VICKY	6. UTOPIA
7. GOAL!	7. DIZZY COLLECTION	7. M. U. P. L. C.	7. CANNON FODDER	7. MIECZE VALDGIRA II	7. BODY BLOWS
8. NINJA TURTLES II	8. FREDDYS BACK II	8. LEGACY OF SORASIL	8. HORDA	8. KOLONY	8. THE CHAOS ENGINE
9. BATTLE TOADS	9. FIST FIGHTER	9. HIRED GUNS	9. STRIKE COMMANDER	9. DROGA WOJOWNIKA	9. CHAMP. MANAGER '93
10. ZIPPY RACE	10.1ST DIVISION MAN.	10. SENS. SOCCER 92/93	10. POLICE QUEST IV	10. A. D.2044	10. DOGFIGHT

SHITY

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE	ATARI ST
1. BUGS BUNNY	1. TERMINATOR II	1. DEEP CORE	1. GOLDEN AXE	1. UPIÓR	1. TURTLES II
2. ICEMAN	2. CAPTAIN DYNAMO	2. CISCO HEAT	2. VIVI	2. ADAX	2. LOTUS III
3. CONTRA	3. OPERATION WOLF	3. FORTUNA	3. ZOOL	3. ATARI GIRLS	3. ROBOCOP II
4. PREDATOR	4. GREMLINS	4. TROLLS	4. COLORADO	4. FRED	4. KICK OFF
5. MILK NUTS	5. HOOK	5. OVERDRIVE	5. BLOCKOUT	5. SAMURAI GAMES	5. SUPER CARS

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.
Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.
Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć możnaopisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 12 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 25 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:
- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce.

Cena detaliczna – 22 tys. zł, w prenumeracie 20 tys. zł.

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

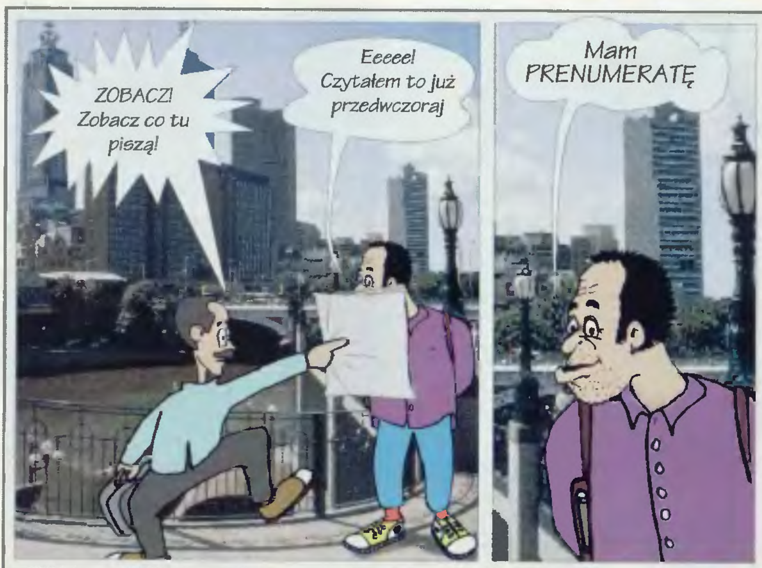
① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

Kupon ważny do dnia 31.08.94	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari-magazyn
od numeru	5/94	–	[illegible]	–
CENA	15 000 x	12 000 x	15 000 x	20 000 x
ilość kolejnych numerów	7 x	– x	12 x	– x
po ile egzemplarzy	1 =	– =	1 =	– =
SUMA	105 000 +	+	180 000 +	=
RAZEM:	285 000			

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa
Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.08.94	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari - magazyn
od numeru:				
CENA	15 000	12 000	15 000	20 000
	x	x	x	x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	x
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	=
SUMA	+	+	+	
				=
RAZEM:				



Scan By Vangis 2004

Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 misięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z conajmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617-50-70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1991				4		6	7	8	9	10	11	12
	1992		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1993		2	3	4	5	6	7	8-9		10	11	12
	1994	1	2	3	4	5	6						
[logo]	1992	1			4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1993	1	2		4	5	6	7	8	9	10	11	12
	1994	1	2	3	4	5	6						
TOP SECRET		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
ATARI - magazyn	1993	1	2	3-4		1994	1-2		3				

w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

....

KUPON WAŻNY DO 30 WRZEŚNIA 1994

KOSZTY WYSYŁKI

1 numer	-	6000 zł
2-5 numerów	-	10000 zł
6 i więcej numerów	-	15000 zł

Razem: ____ **egz. za:** ____ **zł**

+ koszt wysyłki: ____ **zł**

DO ZAPŁATY: ____ **zł**

- egzemplarze po 10.000 zł (niebieskie)
- egzemplarze po 12.000 zł (różowe)
- egzemplarze po 15.000 zł (żółte)
- egzemplarze po 18.000 zł (czerwone)
- tych numerów już brak (szare)

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole.

Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz z dowodem wpłaty (lub jego kserokopią) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Wydawnictwo,
Bank Agrobank S.A.,
Warszawa ul. Grochowska 262,
rachunek nr 470005 - 1834 - 131

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Wydawnictwo Bajtek,
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
- z dopiskiem RETRO.

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Wpisz nazwisko
żeby wziąć udział
w losowaniu nagród!

Postaw co Ci się podoba...

Kopalny powinien:
uciekać
poczekać

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr: ....
kod,miejsc.: ....

Tu wklej swoje zdjęcie

8/94

Lista przebojów komputera typu: ....

HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY
1
2
3
4
5
6
7

X YWA:



Iron Helix (1)

(c) 1993 Drew Pictures, Inc.; 570 MB

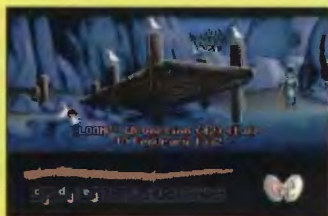
Dosyć ciekawa gra uruchamiana w środowisku Windows. Gracz kieruje robotem - sondą, który musi zatrzymać pędzący statek wojenny. Dobra grafika (szkoda tylko, że w małym okienku) i samplowana muzyka. Fabuła przeciętna, szybkość akcja nie zapiera dechu w piersiach. Wydana tylko na CD.



Jutland (2)

(c) 1993 Software Sorcery; 118 MB

Gra przedstawiająca morskie potyczki z czasów I wojny światowej. Coś w rodzaju ubarwionego Silent Service. Wiele animacji, bardzo dobra muzyka (odtwarzana ze ścieżek audio kompaktu). Dla lubiących czekać aż torpeda osiągnie swój cel.



Loom CD (3)

(c) 1990, 1992 LucasArts; 4 MB

Znana i dosyć stara gra przygodowa. Wersja CD różni się od dyskietkowej jedynie dźwiękiem. Dialogi, efekty oraz muzyka zostały nagrane jako blisko godzinna ścieżka audio, której fragmenty są odtwarzane w zależności od przebiegu akcji.



Mad Dog McCree (4)

(c) 1993 American Laser Games; 115 MB

Jedna z pierwszych porządnych gier wydanych tylko na kompakcie (po wersji CD - I). Gracz niejako bierze udział w filmowym westernie strzelając do bandytów. Bardzo widowiskowa, jednak może się szybko znudzić.



Shadow Caster CD (5)

(c) 1994 Raven Software/Origin Systems; 26 MB

Ciekawe połączenie gry role - playing z obrazowaniem świata znanym z "Dooma". Kompaktowa wersja niewiele różni się od dyskietkowej: dodano renderingowane intro oraz parę ścieżek audio z narracją lektora.



Return to Zork (10)

(c) 1993 Infocom; 142 MB

CD-ROM'owe wydanie ciekawej gry przygodowej. Charakterystyczne postacie odgrywane są przez aktorów, wszystko mówione przez Blastera. Wersja CD wzbogacona jest o kilkanaście widowiskowych animacji oraz wspaniałą orkiestrową muzykę. Jest ona odtwarzana ze ścieżek audio podczas gry - efekt super.

CD



Nadchodzi rewolucja

Właściwie to ten tytuł jest trochę spóźniony, bo rewolucja, o której będę pisać, trwa od kilku lat, przynajmniej na zachodzie.

Płytki CD, na których można z powodzeniem zapisać około 600 MB danych, pozwalają na przygotowanie komputerowej encyklopedii, zawierającej setki tysięcy haseł z ilustracjami, nie tylko graficznymi, ale i dźwiękowymi. Taka ilość danych w grach może oznaczać kilkadziesiąt minut znakomitej animacji i kilka godzin perfekcyjnie brzmiącej muzyki. U nas CD-ROM-y zaczynają dopiero zdobywać rynek i oferta oprogramowania jest jeszcze bardzo skromna - oryginalnych, polskich płyt nie ma wcale, a przychodzące z zachodu można liczyć na setki, może tysiące... Tym niemniej ruch w interesie już się zaczął i, znając dynamikę rynku, lada dzień okaże się, że - nie wiedzieć kiedy - CD stało się równie popularne, jak karty dźwiękowe.

Postanowiliśmy napocząć temat i napisać coś pośredniego między testem a publicystyką - starając się kłaść nacisk nie na konkretne urządzenie, a na całą ich kategorię. Jako przykład wybraliśmy CD-ROM firmy Panasonic (model CR-562), który dostaliśmy w tym celu od firmy Multistyk (tej samej, która rozprowadza joysticki, kilkakrotnie już przez nas testowane).

Trochę kabelków, czyli montaż

CD-ROM podłącza się do komputera za pośrednictwem karty interfejsu. Istnieją dwa, najczęściej spotykane, podstawowe rozwiązania. Czytnik można podłączyć przez niektóre karty dźwiękowe (niektóre wersje Sound Blastera), albo przez specjalną kartę, służącą tylko do tego celu. CD, które dostaliśmy, ma własną kartę. W większości wypadków montaż będzie się sprowadzał do włożenia karty do wolnego złącza, podłączenia do niej czytnika kabelkiem (uwaga - drut zaznaczony na czerwono zawsze musi być podłączony do pierwszego pinu złącza, zwykle jedynka jest wydrukowana na karcie albo - w odróżnieniu od pozostałych - ma kwadratową nóżkę) i podłączenia zasilania - wtyk na kablu idącym od zasilacza daje się włożyć do odpowiedniego gniazda na czytniku tylko w jeden, prawidłowy sposób.

W przypadku podłączania CD-ROM-u do karty dźwiękowej można użyć jeszcze jednego kabelka, dzięki któremu możliwe będzie użycie podłączonych do karty głośniczków do słuchania zwykłych płyt (nie jest to konieczne, jednak o tym za chwilę).

Nie inaczej było w przypadku testowanego przez nas CD. Zadziałał prawie od razu, choć - ze względu na rozbudowaną konfigurację mojego komputera - musiałem jeszcze poprzestawiać kilka zworek, służących do wybrania przerwania i adresu, używanego przez oprogramowanie



sterujące czytnikiem. Nie sądzę, by wielu naszych czytelników miało w swoich komputerach domowych kartę sieciową, która stała się przyczyną moich kłopotów.

Po przykręceniu czytnika do obudowy można przystąpić do konfigurowania oprogramowania. Potrzebne są dwa programy - jeden instalowany jako driver w pliku CONFIG.SYS, drugi uruchamiany w AUTOEXEC.BAT. Ponieważ różne rozwiązania różnią się szczegółami, nie będę pisał dokładnie jak to zrobić - zwykle jest to mniej lub bardziej starannie opisane w instrukcji, na ogół niestety po angielsku. W razie czego należy przycisnąć sprzedawcę, żeby dokładnie wytłumaczył co i jak należy zrobić...

Od tego momentu czytnik widziany jest jako kolejny dysk - u mnie był to dysk G:, u was będzie to zależało od konfiguracji (czasem może być jeszcze potrzebne dołożenie w CONFIG.SYS lini LASTDRIVE, defi-

-ROMy

niującej jaką literą opisany jest ostatni dysk widziany przez system operacyjny).

Co teraz można, czyli testujemy

Zacząłem od programu nie mającego nic wspólnego z grami - "Global Explorera". Jest to atlas świata, pozwalający na obejrzenie mapy dowolnego punktu na kuli ziemskiej w skali mniej więcej 1:200000. Działało bardzo dobrze, sięgnąłem więc po następne płyty, które popożyczałem ze wszystkich stron. Nad ranem, kiedy już było całkiem jasno (teraz jasno robi się bardzo wcześnie), wyjąłem z czytnika ostatnią płytę. Wszystko było OK.



Niektóre z gier, będących przedmiotem mego zainteresowania, opisane są dookoła, więc nie będę wgłębiać się w szczegóły. Napiszę tylko kilka uwag bardziej ogólnych.

Jak na razie gier, zaprojektowanych od początku z myślą o CD, jest niewiele. Większość tych, które się pojawiają, są wersjami gier znanych już wcześniej z wersji dyskietkowych. Wolne miejsce, jakie pojawia się na CD, zostaje wykorzystane albo na dołożenie dźwięku (np. wszystkie dialogi są czytane przez aktorów, tak jest z Kyrandią) albo na dodatkowe animacje (tak zrobiono z pierwszą DUNE, Księżniczka Irulan, tłumacząca na początku o co właściwie chodzi, robi duże wrażenie!). Czasem niestety miejsce nie jest wykorzystane prawie wcale, a gra nie różni się od swojej wersji dyskietkowej zupełnie niczym (SWOTL).

Wykorzystanie CD nie kończy się na grach i encyklopediach. W końcu urządzenie to zostało pierwotnie zaprojektowane z myślą o odtwarzaniu muzyki. Nie inaczej jest z czytnikami wkładanymi do komputerów. Muzykę z płyt można odtwarzać na dwa sposoby - albo za pośrednictwem karty dźwiękowej, albo korzystając z wyjścia, które jest umieszczone na odtwarzaczu z przodu. Wykorzystałem to drgie rozwiązanie: uruchomiłem odpowiedni programik (trzeci, oprócz dwóch wymienionych wcześniej) i poprawiałem teksty słuchając Suzan Vega. Było przyjemnie, zwłaszcza, że nie musiała tego słuchać cała rodzina...

Kilka słów o prędkości

Czytniki CD różnią się między sobą właściwie tylko jednym parametrem - szybkością. Ilość informacji, jaką można zapisać na płycie, wynika ze standardu zapisu i nie ulega zmianom (nie cała powierzchnia płyty musi być wykorzystana), natomiast prędkość dostępu do odpowiedniego miejsca na płycie i szybkość, z jaką wczytane dane są przekazywane do komputera, zależy już od zastosowanych w czytniku rozwiązań technicznych. Najwolniejsze, a zarazem najtańsze czytniki, pozwalają na wczytywanie danych z prękością około 150 kB na sekundę (pomyśleć, że kilka lat temu twardy dysk w XT miał około 100 kB). Najpopularniejsze są w tej chwili czytniki o podwójnej pedkości (double speed), dające około 300 kB/s. Jest to prędkość w zupełności wystarczająca do utrzymania dużej płynności wyświetlanych animacji, które na czytnikach single speed czasem poruszają się "żabką".

I co dalej?

Cóż, wszystko wskazuje na to, że jesteśmy skazani na CD. Na targach ECTS (patrz TS4/94) wyraźnie widać było trend wydawania nowych gier wyłącznie na CD, z wersją dyskietkową później - albo wcale. CD-ROM nie jest tanim urządzeniem, ale jego cena - nie różniąca się znacznie od ceny dobrego twardego dysku - daje się od biedy zaakceptować. Chyba będę musiał się szarpnąć...

Marcin Borkowski

CD ROM Panasonic double speed otrzymaliśmy od firmy **Multistyk**, Warszawa, tel. (0-22) 103299
cena: 4,5 mln. zł + VAT (za model CR-563 z cyfrowym wyjściem fonii)



Strike Commander (7)

(c) 1993 ORIGIN Systems, Inc.; 150 MB

Bardzo nowoczesny symulator lotu bojowym myśliwcem z elementami ekonomii. Wersja CD ma super intro, ze dwie animacje w środku gry i jest tzw. "full - talking", czyli wszystkie dialogi są mówione ludzkim głosem (po angielsku). Dołożono też nowe misje w zestawie "Tactical Operations" oraz usprawniono procedury tak, że gra działa całkiem nieźle nawet na 386DX.



The 7th Guest (9)

(c) 1993 Virgin Games & Trilobyte; 704 MB

Gra stworzona z myślą o prezentacji możliwości multimedialnych komputerów. Wspaniała grafika (wszystko rendering) i efekty dźwiękowe są ubarwieniem różnych zagadek logicznych. Grający porusza się po wielkim domostwie, rozwiązuje szarady, a z sekwencji video poznaje losy kilku postaci. Więcej jest tu do oglądania i słuchania, niż do grania.



The Lost Files of Sherlock Holmes (6)

(c) 1992, 1994 Electronic Arts; 86 MB

Kompaktowe wydanie gry, która w dyskietkowej wersji zajmowała bardzo dużo (ponad 30 MB) miejsca na dysku twardym. Tym razem potrzebuje tylko 100 KB, reszta na kompakcie. Żadnych dodatkowych modyfikacji. Na płytce umieszczono jeszcze wersje z niemieckimi i hiszpańskimi tekstami.



Starlord CD (8)

(c) 1993 Microprose; 30 MB

Dobra gra strategiczna przeniesiona niemal żywcem z wersji dyskietkowej. Jedyną różnicą jest umieszczenie 3 wersji językowych (angielskiej, francuskiej, niemieckiej). W galaktyce złożonej z kilku tysięcy gwiazd walczysz o tytuł Imperatora dla siebie, a o trony królewskie dla członków Twej rodziny. W tym wszystkim Tkwią jednak elementy symulacji pilotażu statków kosmicznych. Niezła zabawa.

Dystrybutorami powyższych gier są:

(1), (2), (10) - CD Projekt s. c. , tel. (0-2) 621-46-28
(3), (4), (9) - Master s. c. , tel. (0-2) 643-81-21
(5), (6), (7), (8) - IPS C. G. , tel. (0-2) 642-27-66

Czytelnicy nadesłali

ENIGMA FORCE

Jest 2249 rok. Odkąd generał Zoff wypowiedział wojnę Imperatorowi, przyszłość Imperium malowała się w czarnych barwach: znikały transportowce przewożące cenne kryształy, a fabryki paliw i żywności wylatywały w powietrze za sprawą działań sabotażystów. Na dłuższą metę mogło to doprowadzić do całkowitej katastrofy gospodarczej, której rozmiaru nie byłyby w stanie zniwelować niewątpliwe sukcesy militarne wojsk Imperatora. Jednak istniała deska ratunku - "Enigma Force", elitarna i bezwzględna grupa do walki z terroryzmem, która znakomicie nadawała się do działań bojowych.

W skład "Enigma Force" wchodzili:

Zark Manter: człowiek, dowódca grupy, mający doświadczenie w walkach z wojskami Zoffa. Został ranny w jednej z bitew i od tego czasu jest częściowo cyborgizowany: ma sztuczne prawe przedramię.

Syylk: insektoid, zastępca dowódcy, strzelec wyborowy wydelegowany przez rząd planety najechanej i podbitej przez wojska Zoffa.

Severina Maris: człowiek, mechanik - strzelec wyborowy, odpowiednio wyposażona w narzędzia może zrobić prawie wszystko.

Maul: robot bojowo - szturmowy, wyposażony jest w ogromnej mocy laser i napęd antygrawitacyjny najnowszej generacji.

Każdy z członków oddziału może wykonać następujące czynności: **PICK UP** - podniesienie przedmiotu; **DROP** - pozostawienie przedmiotu; **ACTIVATE** - użycie przedmiotu; **WEAPON** - zmiana broni na inną lub strzał; **OOPS** - wycofanie ostatniego polecenia.

W trakcie gry znaleźć można następujące przedmioty: **KEY CARD** - otwiera nie dające się otworzyć drzwi; **ZOFF CARD** - otwiera drzwi prowadzące do komnaty, w której ukończysz grę; **FISH** - podnosi energię (do maksymalnej wartości); **TOOLS** - graty potrzebne Severinie; **PARALIZER** - laser paraliżujący, broń średniej mocy; **LAZER** - laser, giwera godna każdego komandosa!; **GRENADE** - granat, czyli wiadomo co.

A teraz solution:

Pozbieraj wszystko, co leży na ziemi (takie żółte, niebieskie, zielone i czerwone kwadraty). Idź Syylkiem po **KEY CARD**: udaj się w dół, góra, weź to, co leży na ziemi i wróć na start. Teraz w lewo, dwa razy góra, lewo, otwórz drzwi, dwa razy lewo, zatrzymaj się. Przeprowadź resztę grupy w to samo miejsce, a następnie w lewo, górę, dwa razy w prawo, w dół, w górę i daj Severinie narzędzia. Teraz odszukaj generała Zoffa. W tym celu wyślij Syylka lub Severinę. Gdy go odnajdziesz, wrzuć do jego komnaty granat, a gdy usłyszysz huk i poczujesz smród, weź **ZOFF CARD**, idź do komnaty przed zbrojownią rebeliantów i sprowadź tam resztę oddziału. Otwórz drzwi (używając narzędzi lub **ZOFF CARD**) idź w dół i jeszcze raz w dół, rozwal komputer i do widzenia.

Gra jest stara, ale jara. Zalicza się ją do gatunku adventure z elementami logicznymi (?? - coś nam się wydaje, że to nie tak, ale to Twój tekst, Ty tu rządzisz - red.). Grafika jest całkiem, całkiem, a muzyka też niczego sobie. Zachęcam wszystkich do zagrania, choćby dlatego, by rozwalić jeszcze jednego maniaka, który nieopatrznie wam fiknął.

BAT

Hacker II

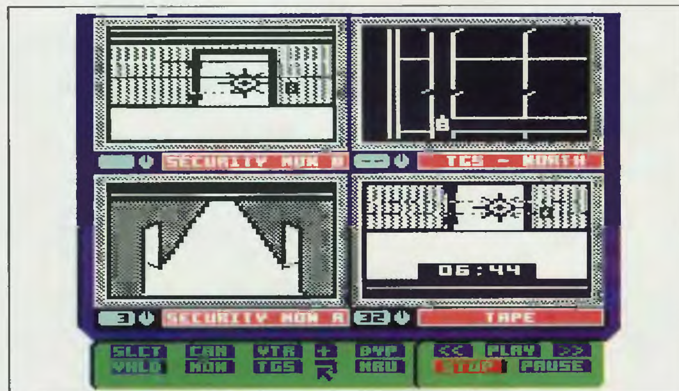
Dawno, dawno temu kiedy jeszcze USA i ZSRR (cokolwiek te skróty miałyby nie znaczyć), a nad głowami latały co chwila rakiety z głowicami (czemu dzisiaj oczywiście się zaprzecza, ale w końcu od czegoś Gawronowi te skrzydła musiały wyrosnąć), odkryto iż pewien rosyjski (a nawet radziecki) naukowiec wynalazł prostą metodę posiania zniszczenia tudzież rozprężenia w państwie ościennym, czyli USA. Na szczęście (głupi) plan ten ukrył w sejfie znajdującym się w dobrze strzeżonym kompleksie na Syberii. CIA wysłała więc tam zdalnie sterowanego roboto, którego zadaniem jest dotarcie do sejfu i czmychnięcie z planami. Rzecz jasna zaszczytna funkcja nadzorcy tego urządzenia przypadła Tobie, w drodze losowania białymi i czerwonymi muszelkami.

Robot ten ma niestety istotny mankament konstrukcyjny - nie ma wbudowanej kamery. Możemy jego poczynania obserwować jedynie na monitorach wewnętrznej służby bezpieczeństwa, do których udało się dostroić. Możliwy jest podgląd z wybranej kamery, możemy też sprawdzić z której korzystają aktualnie strażnicy, dzięki czemu będziemy wiedzieć, gdzie nie należy w danej chwili przebywać. Dysponujemy także zgrubną mapą, z zaznaczonym rozkładem pomieszczeń kompleksu.

Największymi wrogami robota są rzecz jasna strażnicy (zielone kropki na mapie), jak też satelity szpiegowskie (prostokąty). Gdy tylko wróg zorientuje się, iż wtargnąłeś do wnętrza jego bazy, natychmiast wyśle antyrobota (model "Zgniatarka") przed którym praktycznie nie da się uciec.

Rzecz jasna nic to! Wierzymy w wasze umiejętności!!! Na pewno uda się Wam wykraść plany, po czym CIA obsypie was dolarami i inną twardą walutą, za którą kupicie wyspę na Pacyfiki, gdzie spędzicie resztę dni swoich... czego z całych serc Wam życzą

Alex&Gawron



Action Replay

Ponownie witam gorąco wszystkich posiadaczy modułu Action Replay. Przyszłych nabywców tejże przystawki witam równie gorąco. W Swoich listach pytacie gdzie, i za ile można kupić ten moduł. Trudno wyczuć, ale najpewniej w sklepach ze sprzętem komputerowym lub na stosownych giełdach. Natomiast ceny są: od sześciuset tysięcy do półtora miliona. Tu jednak muszę wspomnieć, że za pomocą Actiona można wykonywać o wiele więcej czynności niż tylko wprowadzanie nieśmiertelności. Nie będę tutaj wymieniał wszystkich jego zalet, ale można między innymi ściągać grafikę i muzykę ze wszystkich gier i demek. Należy jednak wspomnieć, że opisywane urządzenie da się podłączyć TYLKO do Amigi 500 i 500+. Już widzę miny posiadaczy innych Amig. Nie macie powodu do płaczu, z wiarygodnych źródeł wiem, iż trwają prace nad Actionem do A1200. A teraz do rzeczy.

Po miesiącu lenistwa ponownie zasiadłem przed moim Actionem i wrzuciłem kilka dysków do stacji. Oczywiście nie chodzi tutaj o stację metra, a dyskietki wkładałem pojedynczo. Dla przypomnienia podstawowych i tak łatwych czynności pierwszą grę opiszę dosyć szczegółowo.

Na początek zajmę się produktem o dosyć długim tytule - The Incredible Crash Dummies. Jest to gierka typowo zręcznościowa i jak łatwo się domyślеć wymagane są do niej specjalne uzdolnienia w znęcaniu się nad wahaczem wychyłowym zwanym pospolicie joystickiem.

Nie chcąc dopuścić do tego, aby nasz kijek umarł z powodu złamania, postępujemy w sposób następujący: po rozpoczęciu gry freezujemy ją za pomocą Actiona i wpisujemy `ts! 3`. Po chwili wydajemy rozkaz `x`, aby wyjść z edytora do gry. Teraz tracimy jedno życie i w edytorze modułu wpisujemy `t! 2`. Zostają odnalezione dwie komórki: 00488E i 00553B. Wybieramy tę pierwszą i przystępujemy do edycji za pomocą rozkazu `m`. Wpisujemy `m 00488E`, zmieniając pierwszą parę liczb z `03` na `FF`, czyli heksadecymalnie 255. Po wyjściu do gry zauważymy, że na górnej belce, w miejscu, gdzie wcześniej była liczba żyć pojawiły się dziwne znaki. Nie należy się tym zupełnie przejmować i można przystąpić do dezintegracji manekina. Nasz bohater posiada także możliwość rzucania kluczami. Postępujemy dokładnie tak jak z życiami, z tą jednak różnicą, że na początku wpisujemy `ts! 5`, bo tyleż mamy kluczy. Ich wartość znajduje się pod adresem 00259D, gdzie również zalecane jest wpisanie wartości `FF`. Na koniec muszę wspomnieć, że po przejściu każdego poziomu trzeba powtórzyć numer z kluczami.

Siedzi sobie u mnie w pudełku baaaaardzo stara gierka nosząca nazwę Moonstone.

W tym przypadku zajmę się energią, która wyrażona jest za pomocą liczb. Na początku każdy rycerzyk posiada po dwadzieścia punktów. Najleplej jest zanotować ich początkową liczbę i podczas walki troszeczkę się poddać, aby wartość energii nieznacznie spadła, np. do 15. Po wykonaniu niezbędnych czynności komputer znajdzie odpowiednią komórkę pod adresem 00421B. Naturalnie nie muszę już tłumaczyć co i gdzie należy wpisać. Po kilku uderzeniach w klawisze możemy się kąpać we krwi przeciwników. Ilość złota znajduje się pod adresem 0BD827.

Przed przystąpieniem do następnej gry wyrzućcie młodsze rodzeństwo z pokoju, albowiem będzie to Penthouse Hot Number wersja Deluxe. Przy tej "logicznej" grze czacha dymi i mózg wypływa uszami. Ilość naszych punktów znajduje się pod C13869, a przeciwniczki pod C1386B. Nawet dziecko będzie wiedziało, że sobie wpisujemy wartość maksymalną, a panience minimalną. Zalecam wykonać tą opercję pod koniec rundy, bo podczas gry wszystko może się zmienić.

Nie mogłem zapomnieć o dobrej strzelaninie. Ostatnio wpadła w moje łapki GALAGA DELUXE. Pomysł gry stary, ale pograć zawsze można. Gierka jest dosyć trudna, więc po jej włączeniu kurczowo złapałem się Actiona. W lewym górnym rogu znajduje się liczba żyć wyrażona rysunkami. Są one dwa, jednak wpisujemy 'ts! 3' a następnie 't! 2' i już po kłopocie. Komputer znajduje komórkę 025C8D, która przetrzymuje liczbę z naszymi stateczkami. Zalecam trochę się powstrzymać od wpisywania wartości FF. Najlepiej jest zamienić aktualną liczbę na 2F.

Na koniec zostawiłem dwie gry, w których nie do końca wprowadziłem nieśmiertelność. Pierwszą to Star Dust. Aby znaleźć odpowiedni adres trzeba zaliczyć całą drugą strefę i wybrać `SM`. Gdy już zaczniemy Super Misję należy wpisać `ts! 3`. Po powrocie do gry nasz stateczek powinien zostać zniszczony. Gdy to nastąpi zafreezujcie grę i wpiszcie `t! 2`. Teraz wpiszcie w komórce 001D6B `FF` i sprawa załatwiona.

Drugą grą jest Desert Strike. Znalazłem tylko adres komórki przetrzymującej liczbę żyć - C1835F. I tutaj uwaga! Zmian dokonujemy nie w pierwszej, ale w TRZECIEJ parze liczb. Mam nadzieje, że może komuś z Was uda się znaleźć adresy z amunicją i paliwem, by poinformować nas o tym listownie.

I to by było na tyle. Pamiętajcie, że to, czy rubryka ta będzie istniała i jak często będzie się ukazywać zależy tylko i wyłącznie od Was. Tak więc przysyłajcie jak najwięcej listów o waszych wyczynach dotyczących Action Replaya, na które na pewno znajdzie się miejsce w tej rubryce. Rzucając hasło: "Action`ariusze wszystkich krajów łączcie się! ", żegna Was:

Mr. Art

FALSTART

Nasza radość, którą okazaliśmy w komentarzu z poprzedniego numeru okazała się być przedwczesna. Otóż przyśpieszenie u nas przekroczyło już wszelkie przewidywane wartości i okazało się, iż terminy nakazują nam złożyć materiały do TS - a, który czytacie w dwa tygodnie po tym jak zakończyliśmy składać je do numeru poprzedniego. Gwoli ścisłości, to nie tyle terminy, co ich ponury i mroczny egzekutor (a właściwie Egzekutor) Emilus, ale w sumie na jedno wychodzi. Tak więc piszemy ten tekścik pewnego mroźnego grudniowego wieczora z wtorku na niedzielę, popijając sobie rozmaite płyny i myślami będąc już zupełnie gdzie indziej. Trudno w takiej sytuacji błyszczeć dowcipem, więc przypomnijmy jeszcze raz kilka istotnych reguł, które kierują życiem tej rubryki:

1/ $E=mc^2$

2/ Jeżeli komuś opublikowaliśmy choć jednego tipsa, to następny numer TS dostanie za darmo razem z okolicznościowym dyplomem. O ile ktoś nie otrzyma swego numeru, niech zgłasza reklamację i sprawę się załatwi.

3/ Życie jest piękne!

4/ Punkt 3. może czasowo ulec zawieszeniu.

5/ Piszcie na kopertach, że w środku są tipsy - takie listy szybciej załatwiamy. Podawajcie dokładne adresy zwrotne tak na kopercie, jak i w środku listu.

6/ Ziemia jest płaska!

7/ Pamiętajcie o podaniu typu komputera, na jaki przysyłajcie tipsy.

To tyle w zarysie, trzymajcie się, nogi do góry, zdrówko i jedziemy na wakacje już naprawdę i bezpowrotnie...

Alex & Gawron

P. S. Nie czytaliśmy gazet, nie oglądaliśmy telewizji: historyjki nie ma i tyle!

ADVENTURE ISLAND III / Nintendo
Przed ogonem smoka z ostatniego etapu 3. planszy schowaj się w prawym dolnym rogu.
(Czołgista)

AFTERBURNER / Atari ST
Spauzuj grę i wpisz "THUNDERBLADE". Teraz podczas gry: "G" - extra misja, "N" - extra życie, "<" - poprzedni level, ">" - następny level.
(Marcin Dworaczek)

AGRICOLA / Commodore
Jeżeli gracz ne wyścigach, stawiaj na konie Agricola, Alibaba, Archimedee - masz ok.80% szans na wygraną.
(Tomek Mierzwa)

ARKANOID II / Atari ST
Ne skranie tytułowym wpisz "DALEY 88" - nieśmiertelność
(Patrick Walczyk)

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES / Nintendo
W ostatnim etapie trzeba pomidorowi - gigantowi wydrzeć korzeń.
(Predator)

BACK TO THE FUTURE II / Commodore
Dziadka najlepiej jest przeskoczyć. Niektórych samochodów można się uczepić.
(Elvis)

BATMAN THE MOVIE / Amige
Gdy ukaże się Batmen i Jocker, wpisz hasło "JAMMMMM". Obrazek obróci się do góry nogami, zas Ty będziesz mógł klawiszem "F10" zmieniać levele.
(P. Misztal)

BATTLE SHIPS / Amiga
Celuj w dół planszy, około trzeciego rzędu od dołu - trafienie murowane.
(Piotr Ligenza)

BUBBA N'STIX / Amiga
W 1. levelu, gdy podejdzie do Ciebie drzewo, odwróć się od niego, podskocz i rzuć kijem. Gdy opadniesz na ziemię, znów podskocz. Stix uderzy w drzewo i wróci do Ciebie. Zrób to jeszcze kilka razy. Drzewo zniknie i będziesz mógł zebrać dużo punktów i niespodziankę.
(Peter Bison)

BUBBLE BOBBLE / Commodore
W pierwszej rundzie, zamknąwszy w bańkę 3 potworki, postrzelaj w nie jeszcze trochę - kiedy je rozbijesz, dostaniesz dużo truskawek. Jeżeli podczas gry weźmiesz laskę, na końcu rundy dostaniesz duży owoc.
(Kurczak)

BUDOKAN / IBM PC
Stań w prawym dolnym rogu ekranu, tuż przy płocie i wciśnij "B" - niespodzianka.
(Danny)

CANNON FODDER / Amiga
Zanim zaczniesz misję, wejdź do opcji "SAVE" i jako nazwę pliku nagrywanej gry wpisz: "JDOLS". Pokaże się napis "CHEAT MODE ACTIVATED". Twój dowódca grupy staje się generałem, a jak Ci go wykończą, możesz powtórzyć manewr.
(Bart)

CANNON FODDER / Amiga
W 7., gdy masz za zadanie ochronić ludność cywilną, rozwal róg odrodzenia i zejdź na dół. Zabij ludzi, którzy będą szli w Twoją stronę strzelając a później rozwal domy.
(Paweł Kleczek)

CAPTAIN AMERICA AND AVENGERS / Nintendo
Podczas bitki z elektrykiem nie gaś światła.
(Predator)

CAPTAIN PLANET / Atari ST
Wpisz się jako "CAAA" - nieograniczona ilość żyć.
(Marcin Dworaczek)

CARGDYLE'S QUEST / Nintendo
Kod "NPAN - RRXY" przenosi do ostatniego miasta z maksymalną ilością złota, życia i broni.
(Svensson)

CASTLEVANIA / Nintendo
Na końcu ostatniego etapu spotkasz Draculę - aby zabić, wal go w głowę. Po jakimś czasie przemieni się on w potwora, którego możesz unieruchomić kropiąc wodą święconą.
(Predator)

CASTLEVANIA III / Nintendo
W ostatnim etapie psa zabijesz lodem, a potwora unicestwisz strzelając mu do pyska.
(Predator)

CATACOMB ABBYS / IBM PC
"F10" +: "W" - skipper levell, "Z" - zatrzymanie wroga, "I" - więcej przedmiotów.
(Danny)

CATTIVIC / Amiga
Gdy stracisz życie i będziesz migotał, naciśnij "Esc" - następny etap.
(Tomasz Ludwinek)

CENTURION / Amigo
Podczas walki gladiatorów wybierz za przeciwnika jakiegoś kocurka (zawsze musi być lepiej wytrenowany od Ciebie). Podczas walki trzymaj "dół". Kicuś podejdzie, zacznie Cię drapać w tarczę i zadowolenie będzie rosnąć. Gdy osiągnie ono maksimum, wykończ bestię.
(Tatanka)

CENTURION / IBM PC
Podczas wyścigów rydwanów daj się wyprzedzić wszystkim, zjedź na prawo i ruszaj tak szybko, jak się da.
(Danny)

CHAMPIONSHIP SPRINT / Commodore
W prawym górnym rogu znajduje się kwadracik. Najedź nań kie-

Tipsy &

rownicą i wołnij "Space" - zobaczysz wazystkie części drogi.
(Jacek Kotarba)

CHASE HQ / Amiga
Zatrzymaj grę i wpisz "IN A GARDENIN". Teraz "T" - kasowanie czasu.
(Piotr Ligenza)

CHIP & DALE / Nintendo
Na końcu każdego stapu można zdobyć zycie. Znajduję się ono w górnej środkowej skrzynce.
(Predator)

CHUCKIE EGG / Commodore
Na niektórych pienazach możesz przeniknąć przez mur. Wystarczy ustawic się bardzo bliskn niego i skoczyc (niestety, nie zawsze działa).
(Tomasz Andruch)

CIVILIZATION / Amigo
Gdy chcesz nawodnić jakiś obszar, usunąć z niego skażenia lub wykonać na nim Inną czynność trwającą dłużej niż turę, to po prostu w jednej turze wydawaj polecenie wykonania tej czynności I je odwołuj aż do skutku
(Marcin Pińkowski)

COLGATE / Commodore
Zrob pauzę (spacją) i naciśnij "Backspace" - jesteś w "Cheat Menu".
(Maniu)

COMBAT AIR PATROL / Amiga
"Shift" + "R" - radar z funkcją namierzania celow.
(P. & G. Chmielewscy)

CRAZY CARS / Amstrad
Nowy samochód dostajesz za 10 bonusów.
(Marek "The Naturat" Lis)

CRAZY CARS / IBM PC
Na ostrych zakrętach wyrzucaj na luz, to nia wypadniesz z trasy.
(Maciej Lewko)

DARK AGES / IBM PC
Wciśnij "F1" I "Backspace". Teraz "=" uruchamie autofire.
(Danny)

DATER II / Commodore
Na planszy tytułowej wpisz "SLIME! " - włączysz "Cheat Manu".
(Sir Manlu)

DEFENDER OF THE CROWN / Commodore
Najłatwiej pokonać strażnika, wpychając go na gorę po achodach i cofając się z wcisniętym "Fire".
(Nico T.)

DENIS / Amigo
Pana Wilsona przejdziesz skacząc na pajaca. Na lewo stoi szafa, nad którą znajduje się dźwignie. Strzel do niej z pistoletu (zmiana broni spacją), a na lewo ukaże eię lina, pu której wejdziesz na strych. Gdy grubas wskoczy na prawy podest pu kula, wejdź na lewy podest i strzelaj we wroga. Gdy grubas będzie chciał skoczyć z powrotem, zejdź z podestu - grubas odskoczy i rzuci kule. Ty wejdź z powrotem, podekocz, kule Cię ominą I powtarzasz wazystko od początku.
(Paweł Kleczek)

DIZZY III / Commodore
Gdy zaatakuje Cię ptak, naciśnij kilkn razy "Fire" - na pewno odleci.
(Victory)

DOUBLE DRAGON / Amigo
Gdy grasz na dwa joysticki, naciśnij na raz obydwa "Fira'y" a polem "Esc" - nieskończona liczba kredytów.
(Wojciech Anuskiewicz)

DOUBLE DRAGON / Nintendo
Aby mieć od początku grubasa, należy przecleść się za pomocą "Turbo A" i "Start" do drugiego etapu we Włoszech, zdołowac energię i kiedy bohatar zacznie mrugać, wcianąć "Turbo A" i "Start", aby przenioelo Cię do Egiptu. Zobaczysz naple "Game Over". Teraz włącz grę, wciśnij "Select", przesuń "1P" w puste miejsce, gdzie powinno byc zdjęcie grubego i wciśnij "Select". Dotyczy też ninja.
(Predator)

DRAGON'S LAIR / Nintendo
"Start" - pochodnia.
(Predator)

EQUINOX / Commodore
Po znalezieniu w pierwszym sektorze karty z napisam "PETE", udaj się do pomieszczenia, gdzie zaczynałeś grę i wciśnij naraz "R", "N", "C" będąc w lewym górnym rogu - nieśmiertelność.
(Tomasz Andruch)

F1 RACE / Nintendo
W 3. planszy wyjdź na górną prostą I jedź środkiem jezdni na najwyzszym biegu. Jeśli udo Ci się pujechac przynajmniej sekundę z prędkoscią 415 km/h, dostaniesz niezłe opony i dopalacz pozwalający jechać 488 km/h.
(Czołgista)

FANTASTY WORLD DIZZY / Commodore
Na trzeciej platformie od góry, w domko na drzewie jest ukryta moneta. Zdobędziesz ją sciągając futrynę okna.
(Tomasz Andruch)

FINAL BLOW / Amiga
Naciśnij podczas walki "P" i wciśnij sześć razy "F10" - przestanie ubywać Ci.
(Hulk Hogan Tipsar)

FINAL FIGHT / Amiga
Po wczytaniu gry poczekaj, aż ukaże się napis "MIKE TURN ON YOUR TV". Teraz wciśnij "Help".
(Sebastian & Amigos)

FIRST SAMURAI / Amigo
Chcąc przejść wodospad w pierwszym etapie, musisz znaleźc cztery kłody oraz dzwonek. Teraz podejdz do wodospadu I naciśnij spację.
(Sebastian & Amigos)

FLASHBACK / Amiga
Aby przejść przez zamknięte drzwi, ustaw się plecami do przeszkody, włącz autofire I wyhyl joya w etronę, w ktorą bohater jest właśnie zwrocony. Gdy tylko zacznie on biac, zmieniamy kierunak jego ruchu - powinno mu się udać przejść.
(Sebastian & Amigos)

FLIMBO QUEST / Commodore
Aby dostać cały wyraz w drugiej rundzie, należy zdobyć pergamin I pójść z nim w prawo, aż do konca ekranu. Trzebe tam apeść z dziurawego mostu I kucnąć przy samym brzegu wody.
(Nico T.)

FLYING SHARK / Amige
W "High Score" wpisz się jako "KDJ".
(Sebastien & Amigos)

GALAXY FORCE / Amigo
Wpie "DONKEY", "F3" - zmienia poziom.
(Sebastian & Amigos)

GHOST CHASER / Atari
Wstukanie "FANDA" przenosi do podziemi.
(XL/XE)

GIANA SISTERS / Commodore
Wpisz "POKE 12345, 6" - znaczne ułatwienie gry.
(Kurczak)

GOBLIIINS / Atari ST
Aby przejsc "jednorękiego bandytę" wcisnij "5" i "Enter".
(Patrick Walczyk)

GODS / Amigo
Jako hasło pisz "SORCERY".
(Pewel Olchowik)

GRAND DAD / SNES
W dżungli udorz dinozaure w paszczę - otworzy ałę ona na chwilę. Szybko strzel z procy w beczkę, znów uderz w peszczę, wokocz do niej I wyskocz - znalazłeś dodatkowe życie.
(Daminik Dajneka)

HARD AND HEAVY / Commodre
Przyciśnij spację i przytrzymaj "F1" - przyrost enargii.
(Remigiusz Orzechowski)

HOSTAGES / Amigo
Nie próbuj dotrzeć na niższe piętra, bez oczyszczenia wyższych, bo bandyci odetną Ci linę.
(P. Misztal)

INDIANA JONES 4 ARCADE / IBM PC
W ksaynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5$ na czerwone. Jeśli na ruletce wypadnie teraz czarna, to przy następnej grza będzie czerwone. Jeśli wypadło czerwone - przy następnej grza będzie czerne.
(Maciej Lewko)

ISHAR II / Atari ST
Aby powieleć zbroję, kliknij na strzały, przenieś je nie pierś i kliknij ponownia. Zamiast kodu zabezpieczającego możesz wpisać "XXXXXXXXX".
(Patrick Walczyk)

IT CAME FROM DESERT / Amiga
Wejście znajdziesz na południe od M1 (kopalnie węgla).
(Sebastian & Amigos)

JACK THE NIPPER / Commodore
Weź mysz i idź do słonie. Wypuść ją ("Fira" + "Dół") - słoń przestraszy się I ucieknie na drzewo.
(Kurczak)

JOGGING MARIO BROS / Nintendo
Pod koniec świata 1 - 2 wejdź na windę wskocz na górę. Wejdziesz do Warp Zone i będziesz mógł przejść do światów 2 - 1, 3 - 1 I 4 - 1. W świecie 4 - 2, kiedy przeskoczysz pierwszą windę, podojdz do brzegu i podskocz. Potem przejdź na trzecią kostkę (podłoge jest z nich zbudowana) I podskocz, a potem ne czwartą i znowu pudskocz. Wskocz ne skrzynki pu pieniążkach I pudbij murek - ukaze się roślinka. Wejdź pu niej ne górę, zbierz kasę I idź dalej. Dojdziesz do Warp Zona, skąd możesz przejść do świetów 6 - 1, 7 - 1, 0 - 1. W świecie 0 - 4 wejdź do nr 3, 8 i 12. Przejdź wodę, załatw młotkowca I emoka i syć się wygraną.
(Czołgistn)

KINGDOM OF KROZ 2 / IBM PC
Na poziomia osiemnastym, na jednym z drzew ukryta jest sekretna wiadomość do Scotta Millera. Po jej wysłaniu otrzymujesz dypłom.
(Maciej Lewko)

LARRY 1 / Atari ST
W czasie gry naciśnij "Alt" + "D". Teraz wpisz "TP" - możesz przemieszczać się między planszami wpisując liczby od 0 do 45.
(Dawid Rygielski)

LAST NINJA / Commodre
Aby ominąć smokn, należy stanąć przy samym kamieniu I gdy zionie on ogniem, szybko przebiec koło niego.
(Nice T.)

LAST V8, THE / Commodore
Możne pojachać na skróty, przejeżdżając między drzewami na drugą drogę.
(Kurczak)

LEANDER / Amige
2. ZXSP, 3. LVFT. Jakn kod wpisz "LTUS" - nieskończenie wiele żyć. Na początko świata 27. jest wulkan, z którego wylatuje forsa. Zbierz ile chcesz, a potem idź pu połkach w doł. Potem w prawo i tam znajdziesz sklep.
(Paweł Olchowik)

LOST VIKINGS, THE / Amiga
Na planszy 37 (MSTR), gdy wszystkimi wikingami teleportujesz się, skoczkiem teleportuj się, po czym zeskocz na doł. Omijaj strzały ufoludka, a gdy miniesz jego pole siłowe, uderz go głową, aby upadł ne pułe elektryczna. Czynność powtórz 4 razy. Później będzie Ci łatwiej.
(Wojciech Anuskiewicz)

MANAGER, THE / Amigo, IBM PC
W czasie meczu naciśnij spację, ustaw korsor myszki na pole "Main Menu" I naciśnij jednocześnie klawisze "D", "A", "P", "G". Twoja drużyna ma siłę 99 i więcej kasy.
(Piotr Bieńkowski)

MATA HARI / Amstrad
Nie ukonczysz gry, jeśli zmarnowałes choć jeden dynamit.
(Marek "The Naturat" Lis)

MENACE / Amigo
Wklep "XR31TURBONUTTERBASTARD" - nietyklanosc.
(Sebastian & Amigos)

MICRO MACHINES / Amiga
W wyścigu motorówek, pu wjechaniu w zwężenie trasy znajdujące eię pod koniec okrążenia, spróbuj delikatnie wpłynąć na bańki znajdujące ałę na poboczu - zostaniesz z olbrzymią siłę wypchany do przodu.
(Kali)

MILK AND NUTS / Nintendo
Wciśnięcie "Select" przenosi poziom wyżej.
(Jarosław Mroczek)

MISSION IMPOSSIBLE / Nintendo
Kod do komputera ne koncu ostatniago etapu: "MKTN". Wazystkie wyłączniki dowaj na "OFF". Skrzynki energetyczne rozwalej.
(Predator)

MYTH / Commodore
Wciśnięcie podczas gry klawiszy "A" lub "/" powoduje zwiększenie się ilości broni.
(Sir Maniu)

NINJA SPIRIT / IBM PC
Wciśnij "F9", teraz lewy Shift - nietykalność.
(Danny)

OUTRUN / Commodore
Po wgraniu gry wpisz "POKE 39204, 0" - znaczne ułatwienie gry.
(Kurczak)

POKER (PO POLSKU) / Commodore
Wchodź zawsze największymi stawkami. Reszta zwątpi w swoje szczęscie i odda Ci pieniądze.
(Kurczak)

POPULOUS / Amiga
Gdy tworzysz boga, wpisz hasło: "ADKITAKDUGZLRGWZ" - max wszystkich umiejętności.
(Paweł Olchowik)

PRINCE OF PERSIA / Amiga
Wciśnij oba klawisze "Amigo", lewy "Shift" I "Q". Teraz klawiszami od "1" do "9" przeskakujesz poziomy, "K" - zabijesz przeciwnikn, "R" - dodajesz sobie energii zas kombinacją "Shift" + "I" - odwracasz ekran.
(Góral i Węgiel)

PRINCE OF PERSIA 2 / IBM PC
Ustaw się jek najbliżej drzwi I naciskaj jak najszybciej "Prawo" i "Lewo" - zamienisz ałę w cień i będziesz mógł przejść przez drzwi lub kraty.
(Darko)

PRZEMYTNIK / Atari
Ne końcu gry wybierz ucieczkę z galaktyki.
(Alah)

PUNCH OUT! / Nintendo
Kod "940 881 8538" przenosi od razu do pojedynku z Super Macho Manem z wynikiem meczów 88 - 0.
(Svensson)

ROBOCOP II / Nintendo
Plansze bonusowe można znaleźć wciskając "dół" na płytce podłogowej o innej fakturze niż pozostałe lub stając na pułapce.
(Predator)

kody

Tipsy & kody

ROBOCOP III - SUPER RESCUE / Nintendo
Jeżeli mejąc jakąś broń i weźmiesz jej wzór pu raz drogi, to otrzymasz czasowo aupur broń.
(Predetor)

ROBOCOP III / SNES
W levelu 1 fioletowe drzwi na dachu jadnego z budynków prowadzą na drugą atronę ulicy. W lavelu 2 przajácie jest w szafce, za ostatnią zapudojącą alę platformą. W levelu 4 w kwiaciemi "Sherr" przy prawej szybie możesz zapisać swoje dana (przedtem wez "P"), dzięki czemu na oetatniej planszy będziesz mieł tyle samo jednostek energii, co podczas zapiau. Z przejść i zapiau knrzystasz podchodzęc do wepumnianych miejac i naclekając "góra".
(Dominik Dajneka)

ROBOTZ / Atari ST
Wpisz na ekranie tytułowym "ROBERT PRESLEY" - nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

ROGER RABBIT / IBM PC
"Ctrl" + "Alt" + "Shift" + "F5" - następuy etap.
(Maciej Lewko)

ROLLING RONNY / Atari ST
"F9" - odnowienie energii.
(Dawid Rygielski)

R - TYPE / Amigo
Przytrzymaj klewisze "Help" i "Del" - następuy poziom.
(Góral i Węgiel)

SHINOBI / Amigo
Speuzuj grę i wpisz "LARSXVIII" - nleskonczona liczbe kontynuacji.
(Hulk Hogan Tipser)

SILENT SERVICE II / IBM PC
Gdy napotkasz sama okręty esknrty, zostan na miajscu i poczekaj. W ciągu kilku godzin na pewno przypłynie porządny konwój.
(Maciej Lewko)

SILVER PINBALL / IBM PC
W czasie gry naciśnij "Esc", potem "B" i "N" - dodatkowa bila.
(Kagerman)

SKI OR DIE / Amiga
Na skoczni machaj joyem na osi w lewo i w prawo - dolako zalecisz.
(Hulk Hogan Tipser)

SKIDZ / Amiga
Naciśnij "Fire" + "Alt" + "C" - nieskończona energie.
(Piotr Ligenza)

SLIDING SKILL / Commodore
Uruchom funkcję wpisywania kodów i wpisz "I WANNA CHEAT" - nieśmiertelnosc.
(Maniu)

SOLOMON'S KEY / Atari ST
Gdy pujawi się napis "PRESS ANY KEY TO LOAD" nacisnij "Help".
(Dawid Rygielski)

SPIDERMAN - RETURN OF SINISTER SIX / Nintendo
Dr Octopusa najłatwiej pukonasz, gdy schylisz się i będziesz go bił po brzuchu.
(Predator)

SPY WHO LOVED ME, THE / Commodore
Jeżeli cbcesz przejąc 3. scenę, zjedź na lawą boczną drogę i na jej końcu wpadnij do wody. Naetępna acene toczyć się będzie w wodzie.
(Sir Maniu)

STARDUST / Amiga
Ked do 2. etapu: "BHSUAAAAAHKM".
(Paweł Olchowik)

STREET FIGHTER / Commodore
Pierwszych pięciu przeciwników mozesz pukonać udarzeniem nogą z obrotu.
(Elvia)

STREET ROD / IBM PC
Kod 33: "PARK BLUE".
(Maciej Lewko)

SUPER FIGHTER III / Nintendo
Tajna ciosy (postaci wymisnione idąc od górnego rzędu od lewej; D - "dół", G - "góra", P - "przód", T - "tył", A - "Fire A", B - "Fire B"):
1: D, D + T, T + B; D, D + P, P + A; D, D + P, P + G + A.
2: trzymać "Turbo A"; T, pu chwili P + A.
3: T, po chwili "Turbo A"; D, po ok.1.5 sek. G + B.
4: jak 1.
5: D, po ok.1.5 sek. G + B; trzymać "Turbo B".
6: D, D + P, P + A; G, D + A; G, D + B.
7: T, po chwili P + A; D, po ok.1.5 sak. G + B, A.
6: D, D + P, P + A; D, D + P, P + B.
0: D, pu cbwili G + B; T, pu ok.1.5 sak. P + B; T, pu ok.1.5 sek.
Jażeli grasz gosciem #2 lub #5 i mesz byc ogłuszeny, to szybko wcisnij "Turbo B" i "Turbo A".
(Predator)

TASK FORCE / Commodore
W "High Score" wpisz: "HOMER" - nieśmiertelność.
(Damian Machynia)

TERMIANTOR / Amiga
W 7. planszy podjedź jak najbliżaj helikoptera i włącz "Aato - Fire". Zwycięstwo murowana, tylko omijaj inne wozy.
(Peter Bison)

TERMINATOR 2 / IBM PC
Kod do 26 plensz 4932/1024. Na pierwszym poziomie trzymaj joye w dół tak długe, aż T1000 wystrzeli wuzystkie pociski.
(Maciej Lewko)

TOM & JERRY / IBM PC
Jezeli chcesz nabić dużo punktów, wejdź po drabinia na półkę i wal w kota jajami. Kiedy trefisz, cofnij się na drabinę, znów idź na półkę i tak w kółko.
(Alah)

TOTAL RECALL / Amigo
Wpisz w "High Scora": "LISTEN TO THE WHALES" - nieśmiertalnosc.
(Doubla Thunder)

ULTIMA 6 / IBM PC
Przekaż Jolo następujący komunikat: "SPAM, SPAM, SPAM, HAMBURG" - uaktywnisz dodalkowe manu, w którym będzisaz mógł wybrać máx wszystkiego.
(Dany)

WALKER / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "WALKER" (a nie "WALER", jak w TS24). Pojawi eię kreska, e podczas gry wcianij "Help" i teraz: "R" - puwtarzesz poziom, "L" - przytrzymana 10 sek. przenoni do nestępnego stapu. W 2. poziomie nia ruszaj alę, tylko wpisz "LEAD MUDDY FUNTER".
(Paweł Olchowik)

WŁADCA / Commodore
W czasie turnieju łuczniczego strzel w trybuny - będzie zabawnie.
(Tomasz Andruch)

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore
Aby dostac moc mnozenie, naluży zabrać knikulator i zanieść go przed bramę, gdzie trzeba go włożyć do bursztynowej połki.
(Nico T.)

WOLFENSTEIN 3D / IBM PC
Wchodząc do pomieazczenia z windą skręc w prawo i popchnij acienę. Wejdz do tajnaj komnaty i pupchnij ścianę znejdującą eię pu prawoj stronie. Wejdź do árodka, zobaczysz drugą windę. Po lawej stronie znów będzia ukryte przejacie. W następnej komnacie znajdziesz dodatkowa zycia, zaś drugo winde wywiezie Cię na tajny poziom.
(Michał Gwozdek)

VENDETTA / Commodore
Drzwi do wszystkich budynków można otworzyć uderzając kolanem.
(Elvia)

VERMEER / Commodore
Uważaj na kurs dolara: jażali przekroczy wartość około 14 M, można się spudziewac wymieny pieniędzy. Aby olrzymać dobre plony, zatrudniaj ok 2 robotników na hektar.
(Tomek Mierzwa)

X - WING / IBM PC
Podczas welki wciśnij "W" + "I" + "N" - nieskończonoać paliwe.
(Danny)

ZERO WAR / Atari
Ne planszy tytułowoj wpisz "ZERO".
(Wojtek Grzanka)

ZOOL II / Amiga
Ne ekranie z opcjami wpisz "BUMBLEBEE". Podczas gry wciśnięcie i przytrzymanie "Relurn" puwoduje zmianę etnpu.
(Bart)

1942 / Commodore
W stapuch 18 i 22, gdy zestrzelisz co najmniaj cztery samoloty z pierwszaj fali uderzeniowej, dostaniesz wsparcie.
(Elvie)

BATMAN RETURNS
Nintendo
1 - 2 - 47! 1 3* 458* 41
2 - 1 - 33! 2 44 5891 **
2 - 2 - 18! 3 44 1245 **
2 - 3 - 26! 4 33 5555 **
3 - 1 - 62! 5 2* 6891 **
3 - 2 - 31! 6 16 1234 **
3 - 3 - 13! 7 24 4239 **
4 - 1 - 44! 8 49 *2*1 **
4 - 2 - 56! 9 9* 1111 **
4 - 3 - 68! ! ** 2891 **
5 - 1 - 89! B D* 2222 **
5 - 2 - 19! X 56 3232 **
6 - 1 - 9*! D 55 5898 **
6 - 2 - **! Y YD 4432 **
(Śledziu)

BLUE BARON
Commodore
1 - COOL
2 - PETS
3 - WILF
4 - GAME
(Damian Machynia)

BOULDER DASH
Nintendo
2 - 635870
3 - 840137
4 - 840967
5 - 225378
6 - 752053
(Glizda)

BUBBA'N'STIX
Amiga
2 - NRN5NCZRD
3 - L! MKNY? P44
4 - F2R8XG? 8S7
5 - FHFHH3IMQJ
(Peter Bison)

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
Nintendo
10 - WZFS
20 - ZTPZ
30 - WYCZ
40 - TX9W
50 - 2TWX
60 - YTKX
70 - SHZZ
80 - XH02
(Svensson)

CONFLICT IN VIETNAM
Commdore
01 - JEB STUART
02 - LELOI
03 - WHITE WING
04 - SILVER BAYONET
05 - PEGASUS
06 - MUSCATINE
07 - LAMSON
08 - MAMELUKE
09 - ATTLEBORO
10 - NEVADA EAGLE
11 - MACON
12 - HENDERSON HILL
13 - MASHER
14 - CEDAR FALLS
15 - STARLIGHT
16 - JUNCTION CITY
(Remigiusz Orzechowski)

HORROR ZOMBIES
Amiga
2 - WOLFMAN
3 - HAMMER
4 - LUGOSI
5 - NOSFERATU
6 - GARLIC
(Klimi + Super Sexy-Man)

LETRYX
Commodore
05 - 4489
10 - 2350
15 - 6719
20 - 9521
25 - 2245
30 - 1379
35 - 4830
40 - 4522
(Remigiusz Orzechowski)

MEGA MAN II
Nintendo
METALMAN - A1, B5, C4, D2, D5, E2, E4, E5
BUBBLEMAN - A1, B5, C4, D1, D2, D5. E2. E4. E5
WOODMAN - A1, B0, C4, D1, D2, D3, D5, E2, E4, E5
AIRMAN - A1, B0, C4, D1, D3, D5, E2, E3, E4, E5
FLASHMAN - A2, B1, C2, C5, D2, D4, E1, E3, E4
CRASHMAN - A2, B1, C2, C5, D1, D2, D4, E1, E4
HEATMAN - A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5
QUICKMAN - A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5
(Svensson)

MIGHT & MAGIC
Amiga
Kody do teleportów.
HOME
SEADOG
FREEMAN
DOOMED
REDHOT
AIR
WATER
FIRE
EARTH
(Tomasz Ludwinek)

PIPE PANIC
Atari ST10
10 - JIP
30 - KOP
40 - KMS
50 - ZVZ
(Dawid Rygielski)

PUNCH OUT!
Nintendo
005 737 5423 - PISTON HONDA
777 807 3454 - DON FLAMENCO
940 861 8538 - SUPER MACHO MAN
007 373 5963 - MIKE TYSON
265 193 7842 - PISTON HONDA
245 151 7868 - DON FLAMENCO
(Svensson)

SABOTEUR II
Commodore
2 - JONIN
3 - KIME
4 - KUJI KIRI
5 - KAMENJITSU
6 - GENIN
7 - MI LU KATA
8 - DIM MAK
9 - SATORI
(Tomasz Andruch)

SETTLERS, THE
Amiga
Poprzednio podane kody były niepełne.
02 - STATION
03 - UNITY
04 - WAVE
05 - EXPORT
06 - OPTION
07 - RECORD
08 - SCALE
09 - SIGN
10 - ACORN
11 - CHOPPER
12 - GATE
13 - ISLAND
14 - LEGION
15 - PIECE
16 - RIVAL
30 - PASSIVE
(Ano_ni_ma)

THEATRE OF DEATH
Amiga
01 - 37428CDA4EDA0
02 - 3742D8421A420
03 - 374286D067F00
04 - 3742822969350
05 - 37463941748D0
06 - 3746515565610
07 - 3755C31C5B6F0
08 - 376209072C5B0
09 - 3771E26102350
10 - 3759B4EF5D910
11 - 3772DC625B9E0
12 - 3760BFAF68510
13 - 3149FC4A05B60
14 - 3687F91D62E30
15 - 772B8AF151141
16 - 772B25A96BDE1
17 - 772A30A603431
18 - 772FF8B11FB21
19 - 7733B67A004F1
20 - 77391B7D28E61
21 - 774296FB4CE41
22 - 776CCE857BFE1
23 - 7570026244BF1
24 - 740FA8D101921
25 - 7430447F2F001
26 - 6B2715B649CB1
27 - 6031769A3F812
28 - 6031C8202D272
29 - 6030240051532
30 - 6034AD0C19672
31 - 60301CEC8A502
32 - 602C83B6136E2
33 - 6020B781678F2
34 - 60A24331231F2
35 - 604DD2FC52C02
36 - 6073DB0C7AF02
37 - 63F139EB4EC52
(P. & G. Chielewscy)

Listy

KĄCIK STAŁEGO KORESPONDENTA

Z przykrością stwierdzam, że będę musiał przywdziać panterkę, kominiarkę, kąpielówki, wziąć w łapę kawałek plastyku C2, w kieszeń przenośną bombkę atomową kupioną przy ul. [- - - - - ocenzurowano zgodnie z wymogami zdrowego rozsądku - A&G] (Kopalny, przyjeżdżaj, jest tego od cholery) i wyruszyć na ulicę Wspólną 61, ponieważ redaktorzy (cha! cha!) niejakiego Topsecreta nie uwzględnili uwag zawartych w moim poprzednim wspaniałym liście.

Yety

Gdyby wszyscy korespondenci byli aż tak nerwowi, to zebralibyśmy już całkiem niezłą armię, z którą moglibyśmy spokojnie odbić Lwów, Kijów, Moskwę i odwiecznie piastowski gród Pekin (moglibyśmy też odbić parę innych rzeczy i to nawet bez ruszania się z Warszawy...). Więc wyluzuj się trochę, przyjacielu! Zawsze pamiętamy o waszych uwagach, niestety nie zawsze dają się one wprowadzać w życie.

KRÓTKI KURS PSYCHIATRII KOMPUTEROWEJ

Ja i mój kolega kupiliśmy kilka miesięcy temu komputery klasy IBM PC. W związku z tym mamy kilka problemów.:

18. Gdzie podpiąć drugi monitor?
23. Jak wyłączyć komputer?
26. Po czym poznać, czy komputer jest samcem, czy samiczką?
37. Gdzie można kupić firmowy magnetofon IBM?
77. Mój komputer złapał wszy cyfrowe. Co robić?
83. Jak się rozmnażają komputery?

Prosimy o inteligentne odpowiedzi.

Marcin K. & Paweł P.

Chyba wymagacie od nas zbyt dużo (Ludzie!!! Oni przedstawili łącznie 103 pytania!!!). Wasz przypadek jest poważny, a problem Płetwala nie został jeszcze rozwiązany, więc z braku Starszego Psychiatrycznego odpowiadamy my:

ad.18. Wy się tak zające nie śmiejcie. Do PC - ta można podłączyć dwa monitory, jeden "wiszący" na karcie VGA, drugi na Herculesie. Po co? Ano, można tak to wszystko skonfigurować, że na jednym ekranie widzisz np. grę, a na drugim - ekran debuggera, przedstawiający jej kod.

ad.23. Należy zdobyć większość parlamentarną w Parlamencie, głosząc liberalne hasła. W efekcie tego manewru, kopalnie zostaną zamknięte, jako nierentowne, co doprowadzi do zatrzymania elektrowni. Prądu nie ędzie, komputer nie będzie działał i po problemie!

ad.26. Spróbuj zdjąć obudowę. Jeśli dostaniesz prądem, to masz do czynienia z samcem, a jak da się zdjąć po chwili szamotania, to z samiczką.

ad.37. Były takie, były! Na początku ery PC - tyzacji i w życiu żadnego nie widzieliśmy na oczy, ale jednak.

ad.77. Spróbujcie użyć jakiegoś debuggera.

ad.83. W efekcie połączenia przez port szeregowy. Połączenia przez port równoległy nie dają rezultatów i są traktowane jako perwersja.

PROROK JAKI, CZY CO?

Wciąż nowe bandy! Najpierw banda krasnoludów, potem banda chłopów, a teraz jeszcze jakieś kobołdy. (...) Proponuję, aby drużyna miała w Wąpiersku ciężką przeprawę z Wampirem.

Piotr D.

Sprawdzamy stempel i... cud. Ten list została wysłany jeszcze przed ukazaniem się TS - a, w którym drużyna rzeczywiście napotkała w Wąpiersku Wampira. Mianujemy Cię Redakcyjnym Jasnowidzem na prawach członka - korespondenta, jednocześnie zobowiązując do jak najszybszego przysłania swoich przewidywań dotyczących ewentualnych podwyżek płac w redakcji oraz tematów egzaminów w zimowej sesji egzaminacyjnej.

WIELORAKIE OBLICZA PSYCHOLOGICZNEGO EKSHIBICJONIZMU

Jestem Krzyś, ale nie Kubeczko (pozdrowienia; my też - A&G). Moja dziewczyna (DZIEWICA - podkreślenie nasze - A&G) zakochała się w Kopalnym!

A. Gej

Naprawdę, nie ma się czym chwalić, kolego. Za naszych czasów nikt by się do takiej poruty nie przyznał własnemu psychiatrze, co dopiero, żeby o tym do gazet zapodać! Cóż - życie się zmienia. Twoja dziewczyna jest już bezpowrotnie stracona dla gatunku ludzkiego - ze związków uczuciowych z Kopalnym jeszcze nikomu nic dobrego nie wyszło (na szczęście jeszcze w ogóle nic konkretnego nie wyszło). Przy okazji Kopalny pozdrawia Koriego za kartkę pocztową zawierającą kilkadziesiąt obelg na różne okazje.

POCHWAŁA MASOCHIZMU

Kończę mój przynudnawy list. Swoją drogą, współczuję Wam, osobiście nie chciałbym czytać takich bzdetów.

Cezary D.

No, bez przesady! List był w porządku. A Wasze listy to wcale nie bzdety, tylko znakomita zabawa. Częć rzeczy trudno nam tu zmieścić, ale naprawdę - macie genialne pomysły.

POTĘGA ŚWIEŻEGO UMYSŁU

Po co wam: Kopalny, Naczelny i jakiś Dżemik, bo mi się nie podobają?

Wojtek P.

Co za genialne w swojej prostocie pytanie! No właśnie, po co? Pal licho Kopalnego, ale jak chodzi o was, Naczelny i o was, Dżemik, to chyba czas, żebyśmy na was spojrzeli przez inną optykę. Nie podobacie się Czytelnikom... Może już czas pomyśleć o emeryturze? (Just kidding, Panie Redaktorze Naczelny, to tak tylko dla potrzeb czytelników, my zaś pragniemy zapewnić Pana o naszej pełnej i całkowitej lojalności dla Pana i Pańskich decyzji i poleceń.)

*Na listy odpowiadał team **Alex & Gawron**, pisząc te odpowiedzi niemalże na walizkach, na kilka godzin przed wyjazdem wakacyjnym, który stał się historyczny, jeszcze nim się dokonał.*

SysOp ma głos

Niedawno pojawił się w kioskach poprzedni numer Top Secretu, w którym zapowiedziałem narodziny naszego BBS-u, a dzisiaj - niemal od samego rana - ruch w interesie, że ho ho! Co chwila ktoś dzwoni, nowych userów przybywa z minuty na minutę, widać, że coś się dzieje. Oby tak dalej!

Od kilku dni mamy poważny problem - od upału nadtopiły się kabelki, którymi podłączony do centrali jest Bajtek BBS. Ponieważ my z kolei jesteśmy podłączeni właśnie do Bajtka, w BBS-ie od ponad tygodnia nie ma żadnych nowych listów, poza tymi, które zostały napisane na miejscu. Podobno sytuacja poprawi się w przyszłą środę, a przynajmniej tak twierdzą panowie z Telekomunikacji Polskiej SA.

Nowych użytkowników (ponad 100!), którzy się do dzisiaj pojawili, można podzielić na dwie grupy - uczciwych i głupich. Jaka jest między nimi różnica? Ano taka, że uczciwi podają swoje prawdziwe dane, zaś głupim wydaje się, że SysOp się nie domyśli... Rekordzista (on wie, że to o niego chodzi) zalogował się cztery razy, za każdym razem podając się za kogoś innego. Musiałem mu dać po łapach, miejmy nadzieję, że to wystarczy.

Ponieważ nie działa Bajtek BBS, nie udało mi się zrealizować najważniejszego zamiaru, jakim jest podłączenie BBS-u do GamesNet-u. GamesNet to taka sieć, którą rozsyłane jest kilkanaście megabajtów gier, dem, opisów, trenerów itd. miesięcznie. Żeby jednak dać wszystkim przedsmak tego, co nas czeka, skopiowałem z Bajtka ponad 70 MB rzeczy, które przyszły w ciągu kilku ostatnich tygodni. Jest w czym wybierać!

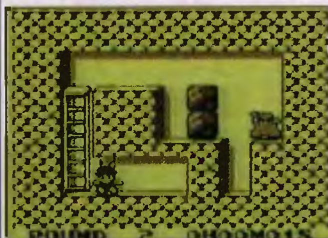
Tym razem to na tyle. Przypominam - Top Secret BBS, 6788783, 24h w Warszawie. Dzwońcie!

SysOp

Wiadomości z naprawdę ostatniej chwili - Bajtek ruszył, jesteśmy węzłem GamesNet 144:4801/8, a obie nasze (GRY.POL i DEMATECH.POL) konferencje zostały formalnie zatwierdzone przez koordynatora!

Pegasus, nintendo i inne

Pitman (Power Paws) for Game Boy





Pitman [Power Paws] (for Game Boy) Na początek wyjaśnienie podwójnego tytułu: "Pitman" to nazwa tej gry, z którą zetknąłem się m. in. w zestawie "Super 50 In 1 (B) ". Jednak ta sama gra rozprowadzana jest np. w UK pod tytułem "Power Paws".
Cała zabawa polega na pokonywaniu kolejnych komnat sterując Catboyem lub/i Catgirl. Zaliczenie każdego etapu następuje po zbiciu złych duchów umieszczonych w różnych miejscach planszy. Ducha zbija się dotknięciem, jednak czasem trzeba ostro pokombinować, aby to zrobić. Będziemy musieli korzystać z drabinek, przesuwanych klocków, wygryzać kawałki miękkiej gleby, itd. itp. W sumie jest to bardzo fajna zabawa logiczna - na początku prosta, jednak w miarę grania coraz bardziej trudna. Do pokonania jest 100 komnat, a niektóre z nich stanowią naprawdę wspaniały trening dla mózgu. Co więcej istnieje możliwość edycji (układania) własnych komnat. Co Wy na to, aby ułożyć podchwytliwy pokoik (może bez rozwiązania?) i dać do pogrania koledze... Nowe komnaty można zachować, jeżeli tylko zapisze się skomplikowane, kilkunastoznakowe hasło.
"Pitman" ma ładną grafikę i szczegółową animację. Nie jest grą szybkiej akcji, jednak - moim zdaniem - jest jedną z ciekawszych gier dla Game Boya.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Mario Fighter III

Mario Fighter IIINo nie - ta pozycja zatkała mnie na dłuższą chwilę. Na okładce napisano "Street Fighter III", ale też umieszczono rysunek z królestwa Muchomorów - świata Mario Brosa. Co jest? - pomyślałem, gdy po uruchomieniu zobaczyłem tytuł "Mario Fighter III" na ekranie. Gdy trochę pograłem, wiedziałem już o co chodzi. Otóż do zwykłego "Street Fightera" jakby na siłę wsadzono walczącego Maria. Wszystkie postacie w tej grze są dosyć duże, dopracowane graficznie i kolorowe. Jedynie Mario jest jakiś płaski, niekolorowy i czerstwawy. Ruchy i ciosy zadawane przez zawodników nie są zbyt płynne, a ich animacja kanciasta. Cóż - programiści tej gierki i tak zrobili wszystko, aby giercany przebój "Street Fighter" był dostępny dla NES - owych (Pegasusowych) graczy. Przy tej grze można się nawet fajnie pobawić - warunkiem jest jednak takie dobranie przeciwników, aby żaden z nich nie był Mariem. Ogólnie pozycja jest dopracowana,





niszczy ją tylko wizerunek hydraulika i niezbyt płynna animacja postaci.
"Mario Fighter III" to przykład durnej polityki pewnych producentów gier. Nie szedł im NES - owy "SF", postanowili opchnąć go na fali popularności Mario Brosa. Fani Maria to kupią, zwolennicy mordobić będą musieli tego zawodnika jakoś przeżyć. Wszyscy syci, Mario cały?

OCENA: ✔✔✔

Mario 4

Mario IVTa gra wita nas wizerunkiem Maria i rzymską czwórką - czwarty Mario? Tak, ale chyba już nie Super Bros. W grze kierujemy postacią Maria, który nie potrafi już załatwiać przeciwników skacząc im na grzbiet. Skacze zwyczajnie, jednak do boju musi zamienić się w... piłkę. Sterujemy wtedy tym okrągłym, co dobrze się odbija i podlega ogólnym zasadom piłczanej fizyki. Na szczęście Mario w każdej chwili może zamienić się w siebie i wskoczyć tam, gdzie piłce trudno trafić. Gra prezentuje się wyjątkowo dobrze, czego nie można było się spo-



dziewać po kiepskim ekranie tytułowym. Grafika typowo mariowa, lecz dokładniejsza i bardziej urozmaicona. Przejście przez niektóre levele (rodzicom wytłumaczcie: "poziomy" i to nie te, co nie pionowy!) wymaga wykombinowania, kiedy Mario ma być Mariem, a kiedy piłką. Zabawa jest interesująca, ale trudniejsza niż przeciętne platformówki. Można sobie fajnie pograć.

OCENA: ✔✔✔✔✔



Dondokodon 2





Dondokodon 2Ten cartridge ma już problemy z samą nazwą: na okładce napisano "Super Bros 8", więc większość sprzedawców przedstawia go jako ósmą część przygód braci Mario. Nic błędniejszego - tu też mamy do czynienia z małym wąsatym, czerwonym i skaczącym, jednak nie jest to Mario. Prawdziwa nazwa - o ile udało mi się ją prawidłowo odczytać ze stylizowanego napisu - brzmi: "Dondokodon" i to na dodatek "2".

Oto porwany został młody książę Skrzatów, a stary brodaty (z wąsami) dziadek wyrusza mu na pomoc. Dziadek chodzi, skacze po różnych platformach, pokonuje zawiłości terenu i walczy z różnymi leśnymi przeszkadzaczkami. Wszystkich załatwia sporym młotem lub zdobytymi czarami. Co jakiś czas ma do rozwiązania zagadkę logiczno - zręcznościową. W sumie gra jest niezłą zręcznościówką, trochę przypominającą świat Mario Brosa. Grafika dobra - postacie takie jak w Mariach, tyle że z bardziej urozmaiconą scenerią. Animacja: płynna, muzyka: znośna.

OCENA: ✔✔✔✔

Chlup, plask, zgrzyt, blibć! Takim wesołym zawołaniem witam ningraczy. W tym numerze demaskuję nieśmiertelnego Maria, który panoszy się wszędzie. Na jego popularności żerują przeróżni ludkowie, zbijając forsę dzięki jego wąsatej podobiźnie. Oczywiście większość z tych "ludków" robi to legalnie, a japońscy twórcy Maria mają z tego niezłą mamonę. Są jednak przypadki, że z podobizny hydraulika korzysta się dla przyciągnięcia uwagi lub... ale co tu pisać, przeczytajcie lepiej powyższe opisy!

Pa, BR (zero) MBA

Wieści ze świata grania

Wieści ze świata graniaBomba wybuchła - **NINTENDO** ma wypuścić 32-bitową maszynkę do gier na wiosnę 1995 roku. No właśnie, a co z 64-bitowym rewolucyjnym Project Reality? Wszyscy czekali na superkonsolę z okularo-słuchawkami, a tu jakaś "trzydziestkadwójka". Ten ruch firma Nintendo wykonała prawdopodobnie z obawy stracenia pozycji na rynku tanich konsol. Prawdopodobne jest też skomplikowanie się badań nad Project Reality. Cena nowej konsoli ma nie przekroczyć 200 funtów, a jej dewizą będzie wprowadzenie graczy w świat wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality) bez specjalnego hełmofonu. Pierwsze egzemplarze Nintendo VR zostaną pokazane w listopadzie na tokijskiej konferencji prasowej.

Na Game Boya wypuszczono ostatnio kilka gierek wzorujących się na kreskówkach z serii **"LOONEY TUNES"**. Tak więc angielscy gracze mogą już bawić się z **"Daffy Kaczorem"**, diabłem tasmańskim w **"Taz-Manii"** oraz **"Speedym Gonzalesem"**. Wszystkie trzy tytuły dostępne są oddzielnie.

Trwają prace nad wielce kolorową i bardzo szybką zręcznościówką dla SNES-a - **"SPARKSTER, THE ROCKET KNIGHT"**. Gra ma zostać wypuszczona jesienią tego roku, a jej producentem jest Konami - firma, która rzadko zawodzi graczy. Tym razem do przejścia będzie 11 poziomów, a w każdym 31 różnych obszarów.

Nintendo odgrzało starego i dobrego **"PAC-MANA"**, wypuszczając jego wznowienie dla NES-a w maju br. Dziwią się wszyscy, po co komu taki staroć, skoro wokół pełno nowych gierek. Może po to, aby małolaty wiedziały, w co grali ich starzy?

Namco wydało grę **"PAC-ATTACK"** dla Super NES-a. Jest to niby połączenie popularnego "Pac-Mana" z równie popularnym **"Tetrisem"**. Chyba brakuje inwencji twórcom gier i próbują kompilować stare pomysły. Gra dla jednego gracza staje się nudna po godzinie i tylko konkurencja z kolegą (for two players) może zrekompensować koszt zakupu tej gry (UK: 45 funtów).

"JURASSIC PARK 2" to niestety nie druga część filmu, ale sequel do SNES-owej gierki. Prace nad jej ukończeniem wciąż trwają i ma to być dobry produkt typu RPG z elementami zręcznościowymi. Znowu ktoś wymyślił sobie, że może zbić kasę na sukcesie innych (patrz frekwencja w kinach na filmie niejakiego S. Spielberga).

Nintendo wymyśliło Mario Brosa, Sega ma swojego Sonica i chyba tylko jeszcze jednej firmie produkującej gry udało się wymyślić własną charakterystyczną i dość popularną postać. Tą firmą jest Virgin z pigułowatym Cool Spotem. Teraz fachowcy z Virginu przenieśli **"COOL SPOTA"** na Game Boya. Zachowano perfekcyjną animację, fajną grafikę i płynny scrolling. Kolejna dobra platformówka dla popularnej konsoli kieszonkowej.

Zgrzyt stali, zapach smaru i szczęk broni to otoczka nowej superstrzelaniny - symulatora walki, gry dla SNES-a - **"MECH WARRIOR"**. Pozycja wydana przez Activision wyróżnia się spośród innych gier własną atmosferą, dopracowaną grafiką oraz elementami strategii gier wojennych. Nie jest tania: 50 funciszy (Great Britain).

Prace nad **"DOOM-em"** dla SNES'a dobiegają końca. Nintendo we współpracy z ID Software zmieniło układ labiryntów and zmniejszyło ilość wylewanej na ekranie krwi. Cóż, będzie mniej czerwonego, ale czy dorówna to pecetowej wersji? Pozostaje nadal czekać.

wieści zebrał BRØMBA

Gryzoń i konsola

To, co widzicie obok na zdjęciu, jest solidną podkładką pod mysz. Odpowiednio podgumowana, sprężysta i zapewniająca komfort komputerowemu gryzoniowi jest produktem serii **"Logic3"** firmy Spectra Video. Co to ma wspólnego z konsolami? Otóż wielu SNES-owych graczy chętnie pograłoby w takie np. **"Lemmingi"** używając do tego odpowiedniej konsolowej myszy. Jak dotąd jedynym sposobem jej zdobycia był zakup pakietu **"Mario Paint"** - konsolowego programu graficznego. Obecnie w Anglii można kupić SNES-ową mysz oddzielnie, a jest to niejaka **"Rebel Mouse"** firmy Fire. Warto więc już pomyśleć o podkładce **"Logic3"**, która jest przecież elementem z kolekcji konsolowego osprzętu. Ci, co nie tykają się konsol mogą ową podkładkę użyć do swych pecetów, Amig lub ST-eków.



BRØMBA

Małe z dwoma guziczkami i krzyżykiem

Piszecie, dzwonicie, nie wiecie. Dobra opowiem o GAME BOY-u. Jest to najpopularniejsza konsola kieszonkowa na świecie. Dostępne są na nią prawie wszystkie tytuły gier, znane z "dużych" konsol i komputerów. Co to potrafi? Oto parametry techniczne:

- procesor: 8-bitowy, specjalizowany wspomagający szybkie przetwarzanie grafiki
- ekran: ciekłokrystaliczny, monochromatyczny o czterech odcieniach szarości
- rozdzielczość grafiki: 152x160 punktów
- dźwięk: stereo, cztery kanały z generatorem szumów i możliwością programowej regulacji głośności
- zasilanie: 4 "paluszki" = 6V lub zasilacz DC6V
- gry: na cartridge'ach w standardzie Nintendo GAME BOY
- cena: około 2 milionów zł!
- ceny gier: od 240 tys. zł w górę

Czyli ogólnie mówiąc: bzyczy to lepiej niż sławne ZX Spectrum z AY, coś tak jak Atari ST. Grafika nie rewelacyjna, ale super jak na urządzenie mieszczące się w dłoni. Playability, miodziarstwo, zadowolenie z zabawy, czy jak tam kto woli, jest ekstra. Można grać wszędzie: w autobusie, na nudnej lekcji, na plaży, w kolejce, czy w pociągu (jaka to różnica?). Dobre alkaliczne bateryjki starczają na pięć, sześć dni ostrego grania. Można podłączyć słuchawki - nie usłyszy Cię nauczyciel. Połączenie z drugim GB oznacza supergranie - rywalizację dla dwóch graczy; np. walki w "Double Dragon" (UWAGA: nie ma możliwości połączenia w wersji "Pegasus GB"). Czy warto kupić Game Boya? Warto, ale pamiętajcie, że jest to tylko konsola kieszonkowa, a więc urządzenie niejako zastępcze i prowizoryczne. Są na to bardzo dobre i znane gry ("Pac - Man", "Batman", "Lemmings", "Prince of Persia", "Pinball Dreams", "Mortal Kombat"), choć nie zawsze dorównują swym pierwowzorom ze stacjonarnych konsol.

BR(zero)MBA



Piwem i

Dobra! Kurde balans, spoko! Starczy!

... ze srebra! - Wiewióriusz kiwał z przekonaniem głową. Kaczoramiks popatrzył na smoczy ornament i mruknął pod nosem coś, co mogło być równie dobrze potwierdzeniem lub zaprzeczeniem. Alex przyjął to za dobrą monetę i rzucił:

- No to idziemy do tego dupka. Szkoda czasu.

Troll nie zastanawiał się dłużej i popchnął drzwi potężną łapą. Drzwi ustąpiły pod jego naporem i drużyna mogła swobodnie wkroczyć do otwartego już pomieszczenia. W powietrzu dało się wyczuć zapach kadzideł i jałowca. Pomieszczenie tonęło w półmroku i widoczność była ograniczona. Lecz mimo zaciemnienia, oczy drużyny wyłowiły z ciemności łoże z baldachimem. Wszyscy jak na komendę skoczyli naraz na "kojko" i z przerażeniem stwierdzili, że jest to bezczelna pułapka zastawiona przez szczwanego czarnoksiężnia. Podłoga pod łożem otworzyła się szeroko i dzielne chłopaki poleciały na zbity pysk w dół.

- Aaaaaaaaaaaa! - wrzasnęła zgodnym chórem spadająca drużyna. Wiewióriusz klapnął na posadzkę niczym kłoda drzewa, zaraz obok Kaczoramiks wypróbował wytrzymałość swoich zębów na kamiennej posadzce. W moment potem, krótki niczym walnięcie "morgenszternem" w potylicę, zleciał na Wiewióriusza Kopalny, wydając z siebie stęknięcie godne Conana barbarzyńcy. Alex nadleciał siedząc okrakiem na swoim toporze i grzmotnął w Kopalnego niczym pała w bęben. Kopalny stęknął po raz wtóry. Alex spojrzał w górę i zdążył uskoczyć przed ogromnym cielskiem, które plasnęło niczym gigantyczna żaba na resztę drużyny. Alex zdążył odskoczyć na bok i wskazując paluchem w stronę kłębowiska ciał powiedział:

- Kurde! To wszystko wa.... - resztę wykładu Alexa została brutalnie przerwana przez trollowego Joya, który właśnie spadł na głowę krasnoluda. Przez krótki moment zaległa cisza przerywana jedynie stękaniem powalonych spadochroniarzy. Wreszcie Kopalny doszedł jako tako do siebie i rozejrzał się. Jedyną rzeczą jaką mógł stwierdzi to to, że nic nie widzi.

- O w morde, ale ciemnica! Zupełnie jak w piwnicy u Naczelnego! - Wiewióriusz zapalił magiczne wiatło na swojej lasce i sala rozwidniła się na tyle, aby cokolwiek zobaczyć. Sala, w której się zdesantowali, była kwadratowa, na oko pięć na pięć metrów, a w górę tak wysoko, że nie widać było sufitu w ciemnościach. Na jednej ze ścian zauważyli przejście zamknięte żelazną kratą i Kaczoramiks zadecydował.

- Coś mi się zdaje, że nie ma stąd innego wyjścia. Bed czy mógłbyś otworzyć to coś? - i wskazał na kratę. Troll bez zbędnych słów złapał się za pręty i szarpnął z całej siły stękając przy tym srogo. Szarpał do siebie około pięciu minut i wreszcie usiadł na ziemi dysząc niczym lokomotywa. Wiewióriusz podszedł do kraty i pchnął ją lekko, a ona cichutko piszcząc zawiasami otworzyła się na oścież,

- Trzeba mieć tu - powiedział wskazując na głowę - a nie tu - dodał pokazując na biceps. Troll zgrzytnął zębami. Gdy czarnoksiężnik odwrócił się, aby przejść przez drzwi, troll grzmotnął go w głowę swoją maczugą. Następnie pochylił się nad leżącym i powiedział

- Trza miać tuta - wskazał na biceps - a tuta trza miać hełm.

Druid wskoczył pomiędzy nich i wrzasnął:

- Dobra! Kurde balans, spoko spoko! Starczy!

Troll Bed spojrzał na niego i warknął.

- Starczy to jest uwiąd. Kurde balans - rzucił Kopalny i ryknął śmiechem klepiąc się po udach. Wiewióriusz podniósł się z posadzki, spojrzał w górę i powiedział.

- Uważajta chłopy, bo tu jest niski strop.

Poczym wyczołgał się z komnaty na czworaka. W chwilę po tym dało się słyszeć jego przerażony krzyk. Cała drużyna wybiegła za nim z pomieszczenia i zawtórowała mu swoimi głosami również krzycząc ze strachu. Korytarzem w ich stronę maszerował oddział kościoptrupów. Wszystkie były uzbrojone w kości piszczelowe, noże i krótkie miecze. Pierwszy przestał krzyczeć troll Bed, ryknął niczym niedźwiedź, któremu zabrali baryłkę z miodem i skoczył w ich stronę wywijając swoją ogromniastą maczugą. Wyglądał niczym wiatrak. Gdy tylko dopadł wroga, odrazu pięciu z nich wkleił w ścianę, a następnie dwóch wysłał na wycieczkę lotniczą w dal korytarza. Drużyna podbudowana tym indywidualnm zwycięstwem, rzuciła się do prania kostuchów.

- Kiepski dowcip, udają martwych! Wrzasnął Alex waląc toporem na prawo i lewo, aż sypały się w koło gnaty. Wiewióriusz stał co chwila błyskawice, za każdym razem powtarzając zaklęcie

- Palulu, gamoniu!

- Palulu, gamoniu!

W czasie kiedy jego pociski spopielały kościotrupy, druid rzucał w szkielety czarem "OSTEOPOROZA"*, likwidując nim co chwila jednego z nich. Kopalny w tym czasie wsadził palce w oczodoły nacierającemu na niego szkieltowi, Alex pracowicie trzaskał czerepy, a troll wykonywał czysto baseballowe uderzenia.

- Kurde, ale się głupio uśmiechają! - zauważył rezolutnie Kopalny i gwizdnął najbliższego w żuchwę, aż ta znalazła się na jego plecach.

- Te ażurowy! Trzymaj! - krzyknął Alex rzucając w kościotrupa 25 - kilogramowym kamyczkiem. Kościotrup złapał i tyle go widzieli. Dwa szkielety skoczyły równocześnie na Kopalnego ten potknął się i poleciał na ziemię powalając tym trzech innych. Dwóch skaczących zderzyło się czaszkami i potoczyli się w dwie różne strony straszliwie grzechocząc gnatami o posadzkę. W tym samym momencie Beda opadło kilkunastu szkieletów i zawiśli na nim niczym kiść winogron. Reszta kościotrupów atakowała ze zmiennym szczęściem Kopalnego i Alexa. Alex stękając okrutnie zadawał zamaszyste ciosy w czerep jednego z wrogów, a ten za każdym ciosem robił się coraz niższy. Kopalny poszczerbił już sobie miecz na gnatach przeciwników, ale mimo to nie zwalniał w zadawaniu ciosów z góry, z boku i na odlew. Po kilku minutach ostrego starcia, w którym żadna ze stron nie dawała pardonu, grupa Kopalnego ruszyła dalej szerokim korytarzem pozostawiając za sobą pobojowisko zasłane stertą gnatów. Nie wiedząc, co robić dalej, poszli najszerszym tunelem w celu znalezienia wyjścia na wyższy poziom lochów lub do wieży Szurumbura. Ko-



Mgr Haszak w roli Minotaura

mieczem po raz siódmy

(czyli: zemsta jest rozkoszą oprawców grafiucznych)

rytarz wiele razy rozdzielał się i skręcał, minęli wiele razy schody, które prowadziły raz w górę raz w dół. Kiedy wszyscy już mieli dosyć i przestali wierzyć w możliwość wydostania się z tej opresji, Wiewióriusz zauważył ączące się przez szparę w niedomkniętych drzwiach światło.

- Panowie! Widzę światło, o tam!

- Trzeba to koniecznie zbadać.

Powiedział druid. Drużyna podeszła do drzwi i bacznie obserwowała je w świetle pochodni. Drzwi jak drzwi, nic nadzwyczajnego w nich nie było, ale ciekawość jest ciekawością. Kopalny podszedł bliżej i zaczął nasłuchiwać odgłosów dobiegających z drugiej strony. A odgłosy wydawały się bardzo dziwne. Kopalny usłyszał jak ktoś mocno stęka i sapie. Na jego twarzy ukazał się grymas zdziwienia, po czym szepnął w stronę Kaczoramiksa.

Starczy to jest uwiąd.

- Kurde. Tam ktoś strasznie się siłuje.

- Sprawdźmy to - zadecydował druid i Kopalny ostrożnie uchylił drzwi.

Chłopaki zajrzeli do pomieszczenia i ich oczom ukazał się okazały minotaur, koleś liczył sobie bez rogów około dwa i pół metra. Człowiek - byk próbował odrzucić olbrzymi kamień, który zawalał wejście na przeciwległej ścianie. Chłopakom opadły szczeny i stanęły włosy dęba. Pan minotaur, usłyszawszy jakieś głosy za sobą, obejrzał się powolutku i ujrzawszy drużynę ryknął okrutnicko. Grupie, przez momencik króciutki niczym cios Janosikowej ciupagi, zamarła krew w żyłach i zaczęła biec w odwrotnym kierunku. Minotaur dobył zza pasa obosieczny topór i z okrzykiem ruszył na naszych bohaterów. Jak zwykle pierwszy opanował się troll Bed. Spotkanie dwóch kolosów odbyło się na środku komnaty, a odgłos zderzenia przypominał jazgot zderzających się głazów. Chłopaki otrząsneli się z zaskoczenia.

- Biją naszych! - wrzasnął Wiewióriusz.

Drużyna rzuciła się jak jeden mąż na odsiecz przyjacielowi. Gdy chłopaki podążali w stronę środka sali, Bed podążał lecąc w powietrzu na ich spotkanie. Dzielne zakapiory niczym szarańcza opadli minotaura i zaczęli bez wstępnych ceregieli okładać go razami. Człowiek - byk popatrzył ze zdziwieniem na oblegający go tłumek zastanawiając się czy pieprznąć od razu, czy poczekać. Tymczasem drużyna a przede wszystkim najdzielniejszy jej członek (!), czyli Wiewióriusz Bezlitosny, zabrał się za czarowanie. Wkrótce w zamyślonego minotaura poleciał poężny czar zwany wśród czarnoksiężników "swędzącą stopą". Niestety, Wiewióriusz nie wiedział, bo i nie mógł o tym wiedzieć, że gatunek minotaurów począwszy od okresu prahistorii aż do obecnych czasów jest i był wyposażony przez naturę w pewną zdolność znaną jako odwracanie czarów.

- Hłe, hłe, hłe! - dobiegł wszystkich histeryczny śmiech czarnoksiężnika leżącego na ziemi i wierzgającego bez opamiętania nogami. Tymczasem minotaur jednym zamachem uprzątnął środek komnaty z wymachujących rękami wariatów i poukładał ich pod ścianą. Tymczasem do sali wrócił rozwścieczony troll.

- Rogi mu wyhwe! - wrzasnął i skoczył na wroga w wiadomym celu. Zanim drużyna pozbierała się do kupy (wiadomo, że kupa brzydko pachnie i nikt jej nie rusza), pan minotaur i trzymający go krzepko za rogi troll Bed zdążyli wykonać skromną demolkę w pomieszczeniu objętym zaciekłą walką. Kopalny podniósł z ziemi ciężki kamień i cisnął nim w potwora. Druid Kaczoramiks uniósł w górę kostur i zaczął krzyczeć zaklęcie. Alex zataczając swoim toporem koła ruszył do desperackiego ataku. Kamień ciśnięty przez Kopalnego z chirurgiczną precyzją trafił druida w czoło pozbawiając go świadomości i resztek zapału bojowego. Minotaur próbował przerzucić przez rogi Beda, a Wiewióriusz zwijał się ze śmiechu. Gdy Alex dotarł do przeciwnika świszcząc toporem, Kopalny był już o dwa kroki od byko - człeka i wykonywał straszliwie okrutny zamach swoim mieczem. Druid leżał cichutko na ziemi i modlił się do swoich bogów. Troll Bed jedną łapą trzymał minotaura za róg, a drugą walił pomiędzy rogi ile wlezie. Alex z okrzykiem bojowym na ustach runął na minotaura, a impet jego ciosu wytrącił kolosa z równowagi. Na szczęście pewny chwyt trolla Beda, który trzymał minotaura za róg, wybronił go od upadku. Bed sięgnął wreszcie leżącą na ziemi swoją maczugę i wrzeszcząc na cały głos "Wyhwe mu róg i wyrżnę w rzyć!!! " trzasnął nią człeko - byka w głowę. Minotaur wstrząsnął głową, a maczuga rozsypała się po komnacie niczym rozerwana torebka cukierków. Druid podniósł się wreszcie z zemi i nieprzytomnym głosem zapytał.

- Kto zgasił światło?

Odpowiedziały mu odgłosy walki. Jazgot, jaki robił troll do spółki z minotaurem, niósł się daleko po podziemnych korytarzach wieży Szurumbura. Gdy wydawało się już, że minotaur jest nie do pokonania, Kopalny resztkami swoich sił i bohaterstwa zdobył się jeszcze raz na odwagę i ruszył do ostatecznego ataku. Z zawziętą miną runął na przód niczym sam bóg wojny i zdzielił byko - człeka lewym sierpowym. Minotaurowi rozjechały się nagle nogi, a oczka z koloru czerwonego przybrały barwę mętnego piwska bez piany. Kopalny i reszta odskoczyli przed walącym się ciałem, które wyciągnęło się jak pusty worek po ziemniakach w sortowni warzyw w Aninie pod Warszawą. Troll natychmiast dotrzymał słowa. Kiedy drużyna bardziej lub mniej stękając wydostawała się z komnaty przez otwór odwalony przez człowieka - byka, w sali pozostało leżące nieprzytomne ciało ze sterczącym z rzyci rogiem.

Po niedługim czasie dzielni wojownicy doszli do siebie i raźno (?) posuwali do przodu, aby znaleźć drogę do znienawidzonego Szurumbura. Na czele ekipy szedł z zabandażowaną głową Kaczoramiks, tuż za nim głupawo uśmiechnięty troll, zaś pochód zamykali Kopalny z Alexem, niosąc zaśmiewającego się do rozpuku czarnoksiężnika. Czas mijał, a oni posuwali się naprzód. Wierwióriuszowi tymczasem przeszedł atak szalonego śmiechu, a druid zaczął iść w miarę prosto. Wkrótce dotarli do schodów prowadzących w górę, a uszu Kaczoramiksa dobiegł odgłos zbliżających się gdzieś z góry wielu kroków. Druid poinformował o tym drużynę i wszyscy po cichu zaczęli naradzać się, co robić. Czy od razu uciekać (jak najszybciej - propozycja Kopalnego), czy poczekać w ukryciu na tych palancików, co się tu snują.



W redakcji właśnie dobiegła ostatnia runda wolnej amerykanki. W finałach odniósł zwycięstwo Naczelny (12: 2) oczywiście zębów. Badjoy musiał być reanimowany puszką Okocimia, a łzy i krew z ust ocierał mu jak zwykle jego przyjaciel Kopalny. Wynik tego spotkania towarzyskiego, gdzie wymiana zdań zmieniła sięw wymianę wszystkiego, co wpadło do ręki, miała wyjaśnić kolejność losowania waszych listów w celu wyłonienia zwycięzców naszego nie ustającego (przynajmniej narazie) konkursu piwomieczowego. O tym kto jest zwycięzcą (nie licząc Naczelnego) dowiecie się już wkrótce. Dla zainteresowanych podaję, że wbrew plotkom, straszę cały czas w tym samym zamku (zamek w drzwiach do gabinetu Naczelnego), a autografy rozdaję jak zwykle o północy.

DUCH SERCHI

* OSTEOPOROZA – termin medyczny. Zrzeszotowienie i niszczenie kości.



Elfmania

Za lasami, za górami, za siedmioma... To chyba już gdzieś słyszałem. W każdym razie gdzieś, gdzie jeszcze nie stanęła noga ludzka, leżała sobie Kraina Elfów. Sześciu przedstawicieli tego gatunku postanowiło urządzić wielkie zawody o tytuł Mistrza Krainy Elfów. Byli to najlepsi wojownicy w tej krainie, wyłonieni drogą eliminacji. Ladies and gentelmen, oto ONI!:

Janika - Elf pirat, Córka Mórz i Oceanów.

Janika została urodzona i wychowana na statku pirackim, więc nie ma się co dziwić, że zawsze prowadziła szalone i niebezpieczne życie. Jej niewiarygodna zwinność połączona z szybkością czyni z niej bardzo dobrą i zawziętą wojowniczkę. Jej specjalnością jest zabójczy kołowrót połączony z wykopem.

Taiki - Elf lodowy, Władca gór.

Taiki spędził dotychczasowe swoje życie wśród ośnieżonych szczytów gór, żyjąc w samotności zdążył się przyzwyczaić do zimnego i ostrego klimatu, gdzie jako jedyny Elf Lodowy miał szansę przeżyć.

Tak jak i u Janiki jego specjalnością jest kołowrót wykonywany z wyskoku.

Tenko - Elf leśny, Książę lasu.

Tenko zawsze żył w zgodzie z Matką Naturą. Jego nadzwyczaj rozwinięta siła fizyczna pochodzi od zwierząt przez, które został wychowany.

Jak łatwo się domyśleć on także potrafi wykonać kołowrót, którego wystrzegają się przeciwnicy.

Seven - strażnik, Pan Miecza.

Ten tajemniczy osobnik posiadał tytuł osobistego strażnika królewskiego. Był u króla przez bardzo długi okres czasu. Sam dobrze nie wie, gdzie nauczył się sztuki fechtunku. Seven doskonale potrafi posługiwać się mieczem co sprawia, że pokonanie go nie jest rzeczą najprostszą.

Kosken - Kat, Potwór z otchłani.

Ten Elf - Olbrzym żyje w strasznych i mrocznych lochach, na najniższym poziomie królewskiego zamku. W gnijących i brudnych celach pilnuje on królewskich więźniów. Jego olbrzymia waga i siła czynią z niego najgroźniejszego przeciwnika.

Spośród wielu zadawanych przez niego ciosów, najgroźniejsze jest wysokie uderzenie.

Matiki - Gruby król, Król Krainy Elfów.

Dawno temu Matiki podbił Krainę Elfów wraz ze swoją ogroną armią. Odniósł wiele zwycięstw z pomocą olbrzymiego Młota Zwycięstwa, który podobno miał posiadać nieprawdopodobną Moc Magiczną.

Jego specjalność to wstrząsające uderzenie młotem. Obawia się go nawet sam Kosken.

Oczywiście każda z postaci posiada pewien wachlarz ciosów, nie różniących się jednak specjalnie od siebie. Przykładowo podam ciosy Janiki:

dół, fire - blok niski
fire, dół - blok wysoki
fire, tył - kop niski
fire, góra, tył - kop wysoki
fire, przód - uderzenie niskie
fire, góra, przód - uderzenie wysokie
dół, przód, fire - uderzenie z bańki
dół, tył, fire - kop z podpórką



Uderzenia innych postaci różnią się tym, że np. Matiki nie uderza z bańki, lecz młotem.

Ponadto Janika, Taiki i Tenko posiadają cios specjalny - kołowrót. Sposób jego wykonania: tył, fire, przód, fire, tył, fire należy to powtórzyć pięć razy.

Teraz trochę o zasadach gry. Grając na dwie osoby możemy wybrać jedną z sześciu postaci, gdy zdobędziemy się na walkę z komputerem wybieramy pomiędzy Janiką, Taiki a Tenkiem. Cała Kraina Elfów podzielona jest na trzydzieści sześć pól, na których rozgrywają się pojedynki. Aby szczęśliwie ukończyć grę należy zająć wszystkie pola poprzez zwycięskie walki. Podczas gry na niektórych obszarach będą pojawiać nam się różne symbole: niebieski poprzeczny krzyżyk oznacza zajęcie przez nas pola, czerwone kółko oznacza pole, na którym walczyliśmy i nie udało nam się zwyciężyć. Na każdym z pól czeka jedna z postaci, pojawienie się znaku zapytania sprawia, że przeciwnik będzie wybierany losowo. To, jak długo będziemy grać zależy od bieżącego stanu finansów. Przed każdą walką należy postawić odpowiednią ilość gotówki. Załóżmy, że przeciwnik nas skopał, a mamy jeszcze forsę. Wówczas wybieramy sobie innego zawodnika i gramy dalej.

Grafikę zrobino starannie. Paleta kolorów przypomina nie 32 -, a 256 - kolorową. Najbardziej zachwycające są w pełni animowane tła. Animacja wykonana jest z prędkością pięćdziesięciu klatek na sekundę. Przykładowo w telewizji polskiej jest 40.

Mówiąc o muzyce należy wspomieć, że zastosowano system pięciu kanałów, dzięki czemu można usłyszeć dużą ilość dźwięków na razie bez zachodzenia jednych na drugie, jak to miało miejsce w Hired Guns.

Autorzy gry mówią o wielu grach ukazujących dużo agresji, wywierających zły wpływ na dzieci. Z Elfmanią jest inaczej. Nie ma wyrywania serc czy kręgosłupów. Grafika jest "cukierkowa", a słowa mówione przez bohaterów są bardzo przyjemne dla ucha, i przypominają głosy postaci z kreskówek. Elfmania została zrobiona z myślą o najmłodszych odbiorcach, co jednak nie znaczy, że starszym się ona nie spodoba.

MR. ART

LITIL DIVIL

Jest takie miejsce na Ziemi (przepraszam jeszcze raz...). Jest takie miejsce pod ziemią, gdzie żyją stwory nazywane przez nas ludzi diabłami, demonami, czy jeszcze inaczej (np.: chochlikami). Niewiele osób wie o tym tajemniczym świecie, a jeszcze mniej zdaje sobie sprawę jak wspaniale jest rozbudowany i ciekawy. Diabły wykształciły świat na podobieństwo naszego ludzkiego (a może na odwrót?), czyli mają własny rząd, środki masowego przekazu, biblioteki, mistrzostwa w piłce nożnej, prognozę pogody, no i dobrze płatną pracę, jaką jest gotowanie złych



dusz w kotłach ze smołą.

Życie ich jest spokojne, monotonne i przyjemne. Ale jest taki jeden dzień w roku, gdy zbiera się rada złożona z kilku ważniejszych diabłów i zostaje wybrany honorowy śmiałek. On to będzie miał ten nieopisany wręcz zaszczyt, wybrać się w szaloną podróż na powierzchnię Ziemi, skąd przyniesie mistyczną PIZZĘ OBFITOŚCI. Na pocieszenie aktualnemu kandydatowi odczytuje się długą listę poprzedników, którzy nigdy nie wrócili z tej jakże niebezpiecznej wyprawy. Droga na powierzchnię prowadzi przez tajemniczy LABIRYNT CHAOSU, którego sama nazwa może przyprawić niejednego diabła o drżenie rogów.

W tym roku zaszczyt podróży kopnął niejakiego MUTT - a DIVIL - a, diablika o usposobieniu spokojnym i nie szukającym, broń Boże! (przepraszam, broń Lucyferze!), przygód. Ale cóż, stało się i trzeba działać. Ty jako wspaniały gracz musisz pomóc biednemu MUTT - owi w niebezpiecznej wyprawie, sterując jego poczynaniami.

Labirynt posiada pięć poziomów. Im wyższy, tym bliżej do powierzchni, gdzie odnajdziesz ponad 40 przedziwnych komnat. W każdej z nich jest jakieś zadanie, którego rozwiązanie należy jak zwykle do pana MUTT - a, czyli do Ciebie. Oprócz pomieszczeń z zadaniami, natkniesz się też na pokoje do tzw. SAVE - u (czyli zapisu stanu gry) oraz sklepy, gdzie będziesz mógł nabyć za znalezione po drodze pieniądze przedmioty potrzebne w zadaniach. Eksplorując zawiłe korytarze labiryntu odnajdziesz zagubione duszyczki Twoich nieszczęśliwych poprzedniów, którzy pomogą Ci dostać się na kolejny poziom labiryntu. Jeżeli uda Ci się dotrzeć aż na powierzchnię, jedyną rzeczą jaką masz zrobić to "podwędzić" PIZZĘ i zadanie wykonane!



Cała gra jest zrobiona w tzw. "jajcarskim" stylu, czyli mnóstwo humoru, zabawy i kolorów. Wspaniałe animacje, dźwięki, piękna muzyka, niesamowitej wielkości labirynt, mnóstwo dosyć trudnych zadań do rozwiązania, to wszystko czyni grę LITIL DIVIL wspaniałą komputerową rozrywką. Do tego wszystkiego w pakiecie z grą jest gazeta z PODZIEMI (UNDERWORLD), no i kilkanaście arkuszy papieru odpowiedniego do rysowania odkrywanej mapy labiryntu.

LITIL DIVIL

Gremlin Graphics Soft. Ltd. '94



PC CD-ROM CD-32

Serdecznie wszystkim polecam grę LITIL DIVIL, ja bawiłem się doskonale!!!

EMILUS







Scan By Vangis 2004

KOMPUTER - PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

Głos:



TRUST DYNAMIC soundwave speaker: 10 (80W); 20 (25W); 30 (25W); 40 (15W)



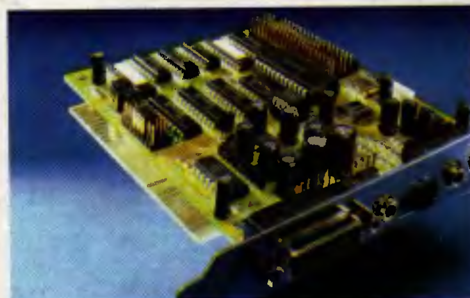
PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.
- Pojemność: 680 MB
- Interface: Panasonic HKE
- Prędkość: podwójna
- Transmisja: 300 kB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki



Słuch:



TRUST Sound Expert de Lux 16
1. Kompatybilność, soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM interface: Panasonic, Sony, Mitsumi.
3. Pełny 16 bitowy sampling.
4. Wejście i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - sound impression
   - recording session
   - drivery do Windows i DOS



TRUST Sound Expert de Luxe II
1. Compatybilność: Soundblaster 2.0; Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM Interface: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - Music Rock
   - drivery do Windows i DOS

Multi-STYK s.c.
WARSZAWA
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22)
10-32-99
sprzedaż hurtowa
i DETALICZNA

Wzrok:



Trust Serial Mouse
3 klawiszowa mysz



Trust HC 3511 color scanner
Ręczny skaner kolorowy





Trust HG 3311 greyscale scaner - Skaner ręczny 256 stopni szarości

Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/
PC COMMANDER MEGA ZOOM

KUPON 5% RABATU PRZY ZAKUPIE DETALICZNYM